차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

게임챔프

챔프의 쇼킹 특보 Start!

스퀘어 자사 신브랜드 AQUES 설립전모 & 「FFⅦ」신라컴파니의 음모와 조직도 공개!!

● 챔프특보

- ★LG전자 3DO사업 포기 발표!
- ★「세이버 마리오 네트」
- ★「바이오 하자드2」
- ★「투신전3」
- ★「페이크다운」

●창간 4주년 기념 4,444명 당첨자 발표

●집중공략

- PS용 전설의 오거 배틀
- SS용 루나 실버스타 스토리
- SS용 사쿠라 대전
- SS용 랑그릿사Ⅲ
- N64용 웨이브 레이스64
- GB용 젤다의 전설

★창간 4주년 기념 독자 선물★

- 매직 더 개더링 기초 입문편 단행본
- 「버철 파이터3」 완벽 공략 단행본
- 「크사나」 초특급 브로마이드

임시특가 6,000원

12

9 771227 717002 12
ISSN 1227-7177

사이버 스페이스의 투사

CYBER TROOPERS

전뇌전기 버추얼-온

하이콤

SAMSUNG SATURN

Smart & Soft SAMSUNG 삼성전자

SEGA

전국 삼성프라자 대리점 리스트

서울
가양점 3661-7264
용산점 717-7140
나진 1호 714-4566
대치점 565-2252
명일점 3426-8604
오목점 645-9313
삼선교점 745-3837
삼성동점 543-7010

Windows 95용
3D Studio MAX출시!

3D Studio MAX 서둘러 경험하고 빨리 도입할수록 귀사의 경쟁력이 높아집니다

이것이 바로 3D Studio MAX의 3차원 그래픽!

깔끔하게 정돈된 명령체계와 보다 강력하고 완벽해진 객체지향형 구조, 멀티쓰레딩 방식을 비롯한 윈도우즈 95 윈도우즈 NT의 파워를 100% 활용하는 3D Studio MAX의 놀라운 기능들···
이제야말로 여러분의 데스크탑 PC에서 웍스테이션을 능가하는 작업이 가능합니다.

■모델링 기능 ■Data History 기능 ■Volumetric Lighting기능
■Auto Animation 기능 ■Ray tracing 기능

관련분야

■Film & Video ■건축, 기계분야 Visualization
■Game개발자 ■Edutainment (CD-ROM Title제작 등)

Character Studio™

3차원 인물 애니메이션 및 스키닝 S/W

- 사람 또는 모든 직립보행 동물의 정교한 표현동작과 역학을 정확하게 흉내내고 관리할 수 있는 세계 유일의 3차원 인물 애니메이션 소프트웨어
- 객체의 집합이 아닌 완전한 인물을 동영상화 하는 직관적인 단계식 애니메이션의 특징과 기능 지원
- BIPED와 Physique Plug-In 소프트웨어를 이용하여 생명공학 애니메이션을 경제적인 가격으로 빠르고 간편하게 작업이 가능합니다

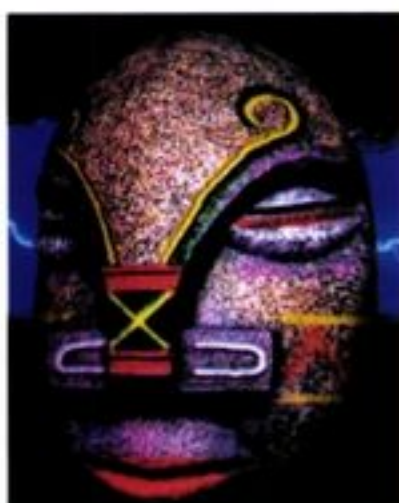
상담 및 문의:(주)삼테크

3D Studio MAX의 Plug-in 제품들

IPAS Pro MAX

3D Studio MAX용 특수효과 지원 S/W

- Bones PRO MAX: Skeleton기능과 메타볼처럼 부드러운 연결 부위를 만들어주는 Blend Plug-In
- LenZFX MAX: MAX의 Volume Light기능과 더불어 완벽한 라이트 표현과 사실적인 카메라 표현에 도움을 주는 Plug-In
- Sand Blaster: MAX에서 제공되는 파티클 효과를 이용 미세한 부분을 사실적으로 표현해주는 Plug in
- Fractal Flow: 다양하고 불규칙한 질감의 제작은 물론 Mirage 기능까지 포함된 강력한 특수효과 지원
- Imagemaster:이미지의 전환, 이동, 크기조절 등의 기능을 가진 IPAS

상담 및 문의: (주)캐드캠프

4D Paint

3D Studio MAX를 위한 Virtual Painting 도구

-각각의 텍스쳐에 레이어링 시스템만으로 수정작업 가능
-Real-Time Painting 기능
-3D Mesh에 Bump, Opacity, Self-Illumination 및 Shiness값을 브러쉬로 조정 가능
-Texture에 Alpha Channel support
-3D Mesh를 2D View로 볼 수 있는 펼침 기능

상담 및 문의: 청조하이텍(주)

3DEMON

웍스테이션급 성능의 3D Graphics Accelerator

Omnicomp
3DEMON

- 3Dlabs로 부터 GLINT 300SX 3D 프로세서를 사용하는 웍스테이션급 그래픽과 고성능의 2D 가속성 제공
-Gouraud shading, 향상된 buffering, fogging, anti- aliasing,alpha blending, scissor와 stipple mask, dithering, 논리적인 업무수행을 포함한 OpenGL의 모든 렌더링 작업의 가속화
- Open GL, OpenInventor, OpenGVS 등 3D API 지원
- 윈도우즈 NT, 윈도우즈 95 전용

상담 및 문의: 대림기술정보(주)

RayMAX

3D Studio MAX를 위한 최후의 Raytracer

- Volume Lights, Volume Fog등과 같은 MAX의 모든 기능들을 완벽하게 지원 3D Studio MAX와의 완벽한 호환성
- 원하는 대상의 임의 선정 및 다양한 결합 기능
- 네트웍 렌더링 및 멀티쓰레딩 기능
- RealLens Flare 등과 같은 플러그 인 기능들을 완벽하게 렌더링 가능
- Shadow Maps, Raytraced shadows/ soft shadows기능

상담 및 문의:한국비주얼(주)

Windows NT, Windows 95 전용, 세계 최고의 3차원 모델링, 렌더링, 애니메이션 시스템

3D STUDIO MAX™

●키네틱스 공인디스트리뷰터

삼테크
주식회사 삼테크
멀티미디어팀
서울시 강남구 삼성동 154-16
TEL: 3458-9135~40.9062
FAX: 3458-9090

●키네틱스 공인딜러사

대림기술정보(주) TEL:761-0081 FAX:761-0067

(주)캐드캠프 TEL:(代)584-5342 FAX:584-0903

청조하이텍주식회사 TEL:574-5797(代) FAX:574-4374

한국비주얼(주) TEL:514-8633 FAX:514-8632

KINETIX™
직접 확인하십시오 http://www.ktx.com

무인도이야기2

서바이벌라이프 시뮬레이션 게임

국제 청소년 교류센터 "프로그래스"가 주관하는 국제 항해 프로그램을 진행중인 융프라우호. 유유히 태평양을 향해하고 있던 그 배에 별안간 사고가 엄습해온다. 최고의 안전성을 자랑하던 융프라우호가 참혹하게 침몰되자 대대적인 구조작업이 벌어진다. 대부분의 승객들이 구출되지만 6명의 승객은 행방불명 되는데...
당신은 그 행방불명자중의 한 사람. 무인도에 표류해온 다섯 사람들과 함께 무사히 돌아가기 위해 살아가야 한다. 당신은 사고의 충격으로 기억을 상실하고 말았지만 날카로운 판단력과 행동력으로 리더에 추대된다. 순간 순간 끊어진 기억의 필름들이 떠 오를 때마다 융프라우호 침몰의 흑막이 벗겨져 나가고...

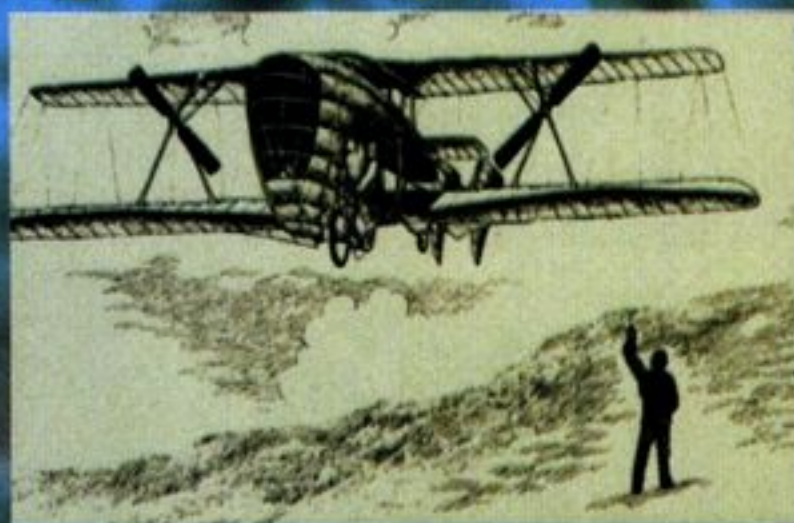
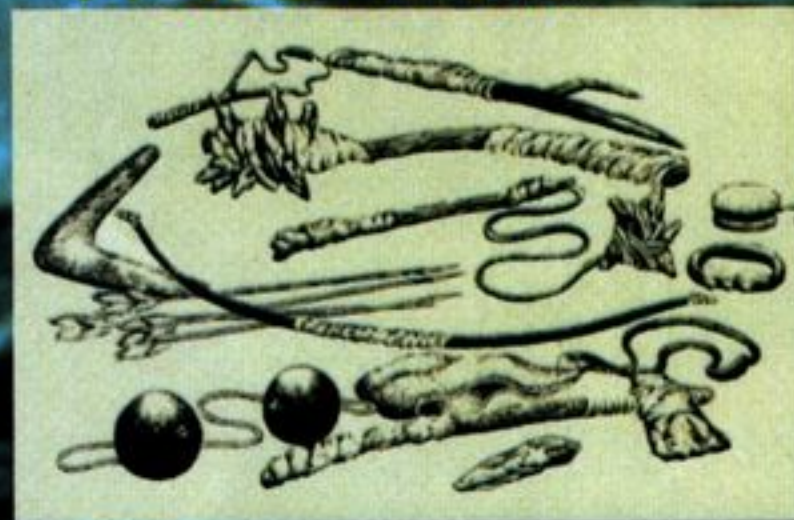
▶ 동작사양

기　종: 486PC RAM 8메가
권　장: 486PCC/66 RAM 16A메가
그래픽: SUPER VGA 256 컬러
환　경: 한글 윈도우즈 3.1 또는 한글 윈도우즈 95
CD-ROM 드라이브, 사운드 카드, 마우스 필수

이제 남은 것은 동료들과 함께 무인도를 탈출하는 것 뿐이다.

꿈과 희망의 다우PC게임 컬렉션

▶우수성이 인정된 아이템 작성 메카니즘의 파워업!

▶인력 비행기, 증기선등… 새로 등장하는 많은 아이템들.

▶더욱 사실적으로 인류의 근본적인 과학 기술을 시뮬레이션.

무인도에서 당신과 생사를 같이할 5인의 표류자

▶이건일 (13세)

외무부에 근무하는 아버지와 명문가 출신의 어머니 밑에서 자랐다.
아직 중학생인데도 두뇌가 명석하고 경이로울 정도로 박학다식한 장점을 가진 소년이다.

▶이향숙 (17세)

부모를 잃고서 할아버지 댁에서 자라난 향숙은 그 때문에 아주 내성적이고 조용하다.
성실한 반면, 결단력이 좀 부족하지만 직감, 육감이 아주 영적 능력을 발휘하기도 하다.

▶플로라 밴티엔느 (19세)

파리, 마리온 국립병원에 근무하는 간호사.
직업대로 사람 보살피기를 좋아하고 상냥하다.
중요한 시기에 멍청한 행동을 저지르고 마는 덜렁이 아가씨지만 약품 지식에 관해 통달해 왔다.

▶마이클 웨인 (20세)

법대 다니는 대학생으로 자칭 플레이보이라는 미국인.
자기중심적이고 제멋대로 행동하는, 장점이라곤 없는 캐릭터 같지만 내기에 관한한은 천재적인 수완을 발휘하기도 하며 무인도에서 의외의 국면으로 이끌기도 한다.

▶남민아 (25세)

국내의 일류 외국기업에 근무하는 여사원.
주말엔 반드시 체력단련을 하여 몸매를 유지하고 화려한 것을 상당히 좋아하며 동시에 남성편력도 심한편. 두뇌회전이 빠른 여자로 멤버간의 화합을 유지시키는 존재.

DAOU (주)다우기술
서울시 강남구 역삼동 707 - 7 대아빌딩
TEL : (02)3450-4500(대표) FAX : (02)552-0986
크로바 전화 080-022-3883
하이텔, 천리안 "GO DAOU"
H/W 문의및 A/S (032) 653 - 9471
S/W 문의및 A/S (02) 3450 - 4710

근일 발매예정!

알버트 오딧세이

ALBERT ODYSSEY 外伝

LEGEND OF ELDEAN

ENTERTAINMENT

"그는 하늘에서 내려온 자이다"

SUNSOFT

RPG의 대 서사시!

CHUNG
ENTERTAINMENT
강남구 현대백화점 맞은편 계룡빌딩 5층
TEL:(02)583-2588 FAX:(02)583-2589

WOOYOUNG
강남구 현대백화점 맞은편 계룡빌딩 5층
TEL:(02)3471-0891-4 FAX:(02)3471-0895

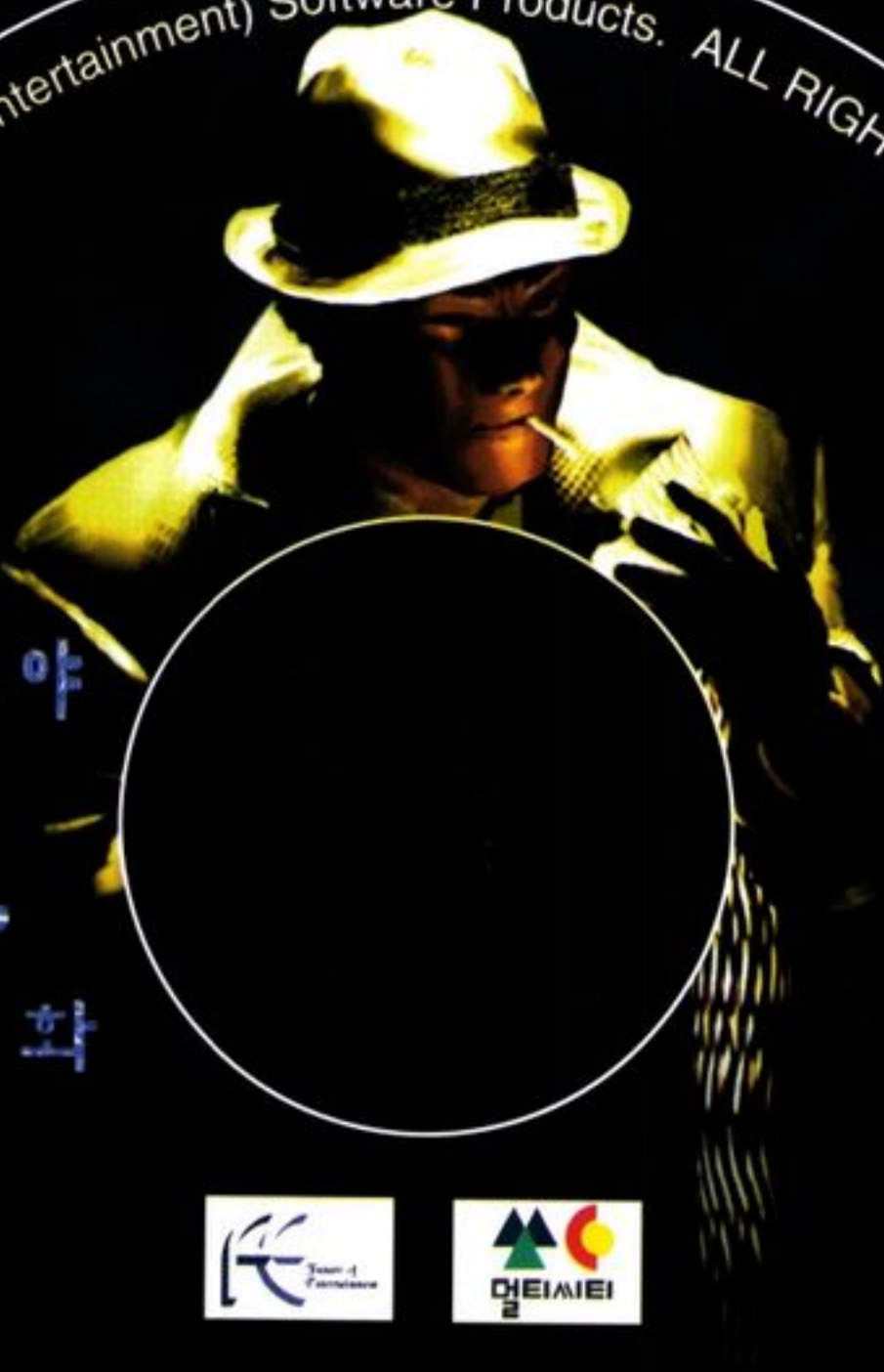
SEGASATURN

감사합니다.

夜야 話화

夜야 話화

Future of Entertainment

멀티씨티

Produced By F.E(Future Entertainment) And Distributed By MULTICITY Inc.

권장사양

1. 장르 : 전략 액션
2. 기종 : 486DX 이상
3. RAM : 8M 이상
4. 사운드 : SOUNDBLASTER, MIDI, ADLIB
5. 그래픽 : 640모드
6. CD-ROM : 2배속 이상

Future Entertainment

제조원

☏ 248-4713

Alias | wavefront

POWER ANIMATOR
COMPOSER
STUDIO PAINT

再版突入

30년대 서울종로의 밤거리
58인의 주먹 그리고 음모
이제 당신이 믿을건 전략과 주먹뿐!

. 누구도 결과를 예측할수 없는 멀티시나리오.
. 워크스테이션의 화려한 그래픽 .
. 대전게임을 능가하는 16000프레임의 애니메이션.
. 다양한 전략요소의 조화.

◈이제당신을 전략게임의 치밀함과 액션게임의 호쾌함에 초대합니다.

멀티시티

소비자 상담전화 248-4713

발 매 원 ☎ 510-7540

天上小魔英雄傳

천 상 소 마 영 웅 전

천상력 19717년,
신들은 만년씩의 임기를 정해놓고 인간계를 다스리고 있었다.
천상의 2대신 포런,
그에게는 그가 가장 신뢰하고 아끼는 헤스페리라 불리우는 천사가 있었다.
어느날,
헤스페리는 단순한 호기심으로 천상의 금지구역 금마령에 있는 만철옥의
문을 연다.
순간,
억겁의 시간속에 묻어 두었던 검은 봉인이 열리고 그 속에 갇혀있던
악령들은 사방으로 도망가버리게 된다.
이에 분노한 포런은 헤스페리를 작은 악마로 만들어 인간계로
쫓아내는데 ` ` ` `

Future Entertainment
제 조 원
☎ 248-4713

DIRECTOR Jeong, PLANNER Phoenix, SCENARIO DESIGNER Lee Eun Ha, Lee Seung Goo, EDITTING SUPERVISOR Kim Ji Hyun, EDITOR Kim Hee Jin, PROGRAM SUPERVISOR Kim Hong Seok
TOOL SYSTEM PROGRAMMER Kim Seok Ho, BATTLE SYSTEM PROGRAMMER Park Jeong Hwan, GRAPHIC SUPERVISOR Kim Young Hae, EFFECT DESIGNER Kim Tai Kyoung
CHARACTER DESIGNER Lee Eun Kyoung, Lee Kyoung Ju, Kim Sung Man, VISUAL DESIGNER Kim Sun Goo, ILLUSTRATION SUPERVISOR Kim Gi Chan
CHARACTER ILLUSTRATOR Ko Dong Jun, MAP ILLUSTRATOR Kim Hyun Koung, MAP DESIGNER Lee Kyoung Sun, Song Kil Yong, Yen Kyoung Heum, Song Sang Young, Lee Hoe Young
COLOR DESIGNER Lee Kyoung Sun, MANAGER Oh Kang Seok, ILLUST DESIGNER Jeoung Seung Cherl

멀티시티
발 매 원
☎ 510-7540

그들의 역사가 天上小魔英雄傳 시작된다 !

'천상소마 영웅전' 마침표를 찍어라 !

당신은 진정으로 게임 해커라고 자부하십니까?
당신의 상상력은 무슨일이든 할 수 있는 가능성의 보고라는 것을 알고 계신가요?

F.E의 세 번째 작품인 천상소마 영웅전의 출시에 즈음하여 '엔딩 스토리 만들기' 대행사가 필요합니다. '천상소마 영웅전'의 엔딩을 보고 주인공 캐릭터들의 뒷이야기를 만들어 고객등록카드의 '천상소마 영웅전' 로고와 함께 보내 주십시오.

일찍 일어나는 새가 벌레를 잡는다 / /

정확한 발매일은 공개하지 않도록 하겠습니다. .... 11월초라는 것외에는.
자, 지금부터 시작입니다.
여러분이 직접 엔딩을 볼 수 있는 가장 빠른 방법을 찾아 보십시오 / /

1) 선착순 1,000명에게는 소정의 상품을 드립니다.
① F.E에서 발매된 게임의 포스터.
② 게임 뺏지.
③ 게임 관련 팬시 용품.

2) 보내주신 글중에서 우수작 200편을 선발해서 다음과 같은 특별 혜택을 드립니다.
① F.E 팬 클럽 정식 회원으로 선정 (팬클럽 가입의 절차 및 세부 사항은 다음달 지면을 통해 추후 발표).
② 비정기적으로 발행될 F.E 게임 소식지 무료 발송.
③ F.E에서 개발되는 게임에 대한 사전 TEST자격과 모니터 요원 자격 부여.
④ 11 월 출시 예정인 'FIGHTER' 경진 대회에 참관할 수 있는 관람권 송부.

전부라고 생각하지 마십시오.
이것은 시작에 불과합니다.

특 징

. 쿼터뷰 방식의 엔진구성.
. 멀티 시나리오로 구성된 전략 RPG게임.
. 640 * 480의 고해상도의 화려하고 섬세한 그래픽.
. 수많은 캐릭터와 다양한 이벤트.
. 다양한 마법과 공격기술.
. 편리한 메뉴와 인터페이스.

권장사양

1. 장 르 : 전략 RPG
2. 기 종 : 486DX 이상
3. R A M : 8M 이상(16M권장)
4. SOUND : ADLIB, GENERAL MIDI, CD-AUDIO, SOUND BLASTER
5. GRAPHIC : SUPER VGA지원(640 * 480)
6. CD-ROM : 2배속 이상

Fighter

Future Entertainment
제 조 원
☎ 248-4713

Alias | wavefront
POWER ANIMATOR
COMPOSER
STUDIO PAINT

어둠의 봉인을 뜯고, 이제

아무도 밟아보지 못한 미지의 세계 !
지금 경험하십시오.

Fighter 최강전 개최!

최강의 파이터! 공인 名人에 도전하자!!

名人　一段　二段　三段　四段　五段　六段

1. 일　　시 : 1997년 1월 31일
2. 장　　소 : 문화체육관(주최측 사정상 변경될 수 있음)
3. 참가자격 : Fighter 공인 6단 이상
4. 참가방법 :
   1. 멀티그램이 인정한 七段證을 소지하고 당일 행사장 참가
   2. 사전에 참가신청서를 제출해 참가번호를 받는 방법
5. 시상경품 :
   1. 펜티엄 PC ▶ 3명
   2. 32비트 비디오 게임기 ▶ 5명
   3. MTB 산악용 자전거 ▶ 5명
   4. 월간 게임라인 정기(1년) 구독권 ▶ 20명
   5. IBM PC용 정품 게임 ▶ 40명
   6. 캐릭터 열쇠고리 ▶ 100명
   7. SAVE · M 특별 회원권 ▶ 참가자 전원

   * 추첨으로 총 173명에게 푸짐한 선물을드립니다.
   * 승단자 전원에게 SAVE · M 특별회원권을 드립니다.
6. 승단 절차 :
   1. 初段 ▶ Fighter 정품게임 구입
   2. 二段 - 六段 ▶ 매주 1회 멀티그램 체인점에서 승단시험실시 (토너먼트 or 리그전)
   3. 七段證 ▶ 六段證을 멀티그램으로 보냄
   4. 名人(九段) ▶ Fighter 최강전에서 우승
   5. 잡지를 통한 공인 단증 취득자 명단 공개

⊙ 七段證을 획득하면…
1. 각종 승단 축하 경품을 받을 수 있습니다(경품내용 하단 참조).
2. 1997년 1월에 열리는 Fighter 최장전에 참가하여 名人의 지위에 도전할 수 있으며 각종 참가선물을 받을 수 있습니다.

⊙ Fighter 정품을 구입하시면 …
연말 문화체육관에서 열리는Fighter 게임대회에 참가할 수 있는 자격을 갖는 Fighter 初段 인정증을 드립니다.
※ Fighter 최강전은 정품게임을 구입하신 분만 참가자격을 드립니다.
※ Fighter 최강전에 대해 궁금하신 점이 있으면 멀티씨티 체인점,지사,본사로 문의 바랍니다.

Fighter를 구입하시면, 정품게임속에 들어있는
初段 자격증을 취득하게 됩니다.

멀티씨티
발 매 원
☎ 510-7540

정통 RPG

모든것을 갖추겠습니다.
그러나,
한 번에 전부를 알려 하지는
마십시오!
이 겨울 당신을 기다리는
'북명' 이있습니다.

SBS 프로덕션

PC CD-ROM 제1탄

날아라 호킹

Windows® 95

CD-ROM GAME

절찬리에 방영중인 SBS생방송 날아라 호킹 이제 PC CD-ROM으로 만나세요.

해저특공대

악마의 구슬

미래도시

격투기

아라비안나이트

사용환경

- 펜티엄75 이상
- RAM 8MB이상 (16MB 권장)
- Windows® 95 호환 1MB 그래픽 카드
- 2배속 CD-ROM드라이브 (4배속 이상 권장)
- Windows® 95 호환 사운드 카드
- Windows® 95 운영체제 필수

권장소비자가격

30,000원

판매

영컴 YOUNG COM (02)442-7240

공급

HIC INFOCOMM 한겨레정보통신

서울특별시 서초구 서초동 1306-8 태흥빌딩 7층

TEL:3452-[illegible]234 FAX:3452-7239

완전한글판

삼성새턴 호환

9월중 출시예정

역사 시뮬레이션 게임

三國志 IV 새턴판

하늘이 요동치고 땅이 흔들린다. 삼국지 여기에 태어났다.

군주가 된 당신은 부하장수를 효율적으로 지휘하고 그 특성을 충분히 살리면서 부국강병과 함께 중국의 전 43개 도시의 통일을 목표로 합니다.
보다 드라마틱해진 삼국지의 매력을 느껴 보십시오.

CD-ROM만이 느낄 수 있는 게임특색

오프닝, 엔딩, 역사이벤트등은 중국에서 제작된 실제의 촬영영상을 사용했음으로 현장감이 넘칩니다.
음악 CD [삼국지Ⅳ 전뇌전격편]의 아름다운 음악을 즐길 수 있는 음악모드를 채용하였습니다.
등장장수의 프로필을 자세히 알 수 있는 장수파일 기능을 탑재하였습니다.

- 각양각색의 특성을 가진 개성이 풍부한 약 450명의 등장인물들, 생생하고 박진감이 넘치는 메세지
- 임기응변의 묘미를 맛볼 수 있는 외교교섭, 시리즈에서 처음으로 등장하는 변방의 이민족
- 뉴럴네트워크로 한층 강화된 컴퓨터와의 대전
- 혈연관계도 맺을 수 있는 신군주 · 신장수의 설정
- 6가지의 멀티시나리오 방식, 최대 8인까지 즐길 수 있는 멀티플레이 방식

SEGA SATURN™

BISCO

서울특별시 송파구 오금동 23-2 범아 BLDG 2F
TEL:(02)401-2531/2 FAX:(02)449-5367

KOEI

SUPER COMBOY·SUPER ALADDINBOY·DUO·IBM-PC·3DO·PC-FX· SATURN·32X·PLAY STATION·JAGUAR·NEO GEO

게임유통

新 시스템으로 거듭나는 게임유통

CD게임방 체인점 모집

☎718-8895~6

지역총판 영업부모집

21세기를 주도하실분 지역에서 활발한 활동과 매장설치 가능한 분

본사:718-8895~6
공장:704-6061~2 (A/S실)
FAX:3272-5505

CD게임방의 전망

- ▶중앙집중 관리시스템 (인건비 최소화 1명 운영비법)
- ▶게임방에서 차세대 게임기기 CD동시판매 가능
- ▶재투자가 거의 없다
- ▶부가 가치가 높다

CD게임방 특전

- ▶철저한 A/S시스템 지원
- ▶시력보호 장치 지원
- ▶신속한 CD지급
- ▶오픈광고, 책자지원

게임유통:716-6301~2,706-3070 FAX:3272-5505

게임비젼:719-5345	아이큐게임:716-0577
게임센스:702-3247	스타게임:3272-4502
토탈게임:706-4133	
코바게임:718-1520~1	
소프트유통:711-7866	

구좌번호(예금주:서원철)

- ■국민: 015-24-0311-360
- ■중소기업:284-13-0041-001
- ■조흥:315-04-370918
- ■농협:011-12-052163
- ■신탁:36307-1790908

안산점 TEL:(0345)402-5938									
둔촌APT TEL:487-0115	코바게임 TEL:718-1520	게임마스타 TEL:701-6506~7	채널 TEL:704-7615	게임박사 TEL:702-4268	연희점 TEL:337-2369	용인점 TEL:(0335)37-0858	명일점 TEL:3427-1165	청주점 TEL:(0431)69-0615	안산게임마트 TEL:(0345)419-3210
상계점 TEL:935-3233	청주게임유통 TEL:55-7624/57-3580	청주점 TEL:(0431)65-3587	게임챔프(가락점) TEL:417-6411	화인게임 TEL:(0522)60-2420	월계점 TEL:941-5395	정릉점 TEL:911-4057	안양점 TEL:(0343)44-7036	축 오픈 울산점 TEL:(0522)65-9703, 69-9437	수원점 TEL:(0331)251-5311
I·Q TEL:716-0577~8	장안동 TEL:247-7747	이리점 TEL:(0653)842-6558	대구성당점 TEL:(053)628-9482	용산점 TEL:3272-4502~3	광명점 TEL:683-2059	간석점 TEL:(032)432-7089	가평점 TEL:82-9386/9486	능곡점 TEL:(0344)971-2727	서대문점 TEL:(0331)47-5831
삼성점 TEL:547-9400	둔천점 TEL:487-0115	오시오게임 TEL:913-0801	간석점 TEL:421-2332	제천점 TEL:(0443)46-4945	수원점 TEL:(0331)43-3679	분당점 TEL:(0342)712-2972	당산점 TEL:632-4217	종로점 TEL:743-4586	원당점 TEL:(0331)64-1472
분당점 TEL:(0342)702-2892	군산점 TEL:(0654)465-4064	천호점 TEL:489-3547	부평점 TEL:(032)547-8431	용산점 TEL:706-4133~4	충북진천점 (0434)33-1333, 0505	청주점 TEL:(0431)55-2168	망원동 TEL:337-7346	구미점 (0546)51-0610, 51-0619, 51-0682	금촌점 TEL:942-4779
안산2호점 TEL:(0345)418-6651	불광점 TEL:386-8657	가락점 TEL:411-6411	상계점 TEL:	울산점 TEL:(0522)44-0604	망우점 TEL:492-3804	춘천학생백화점 TEL:(0361)52-3536	상주점 TEL:(0582)535-7106	CD프랜드 TEL:904-8321	호계2점 TEL:(0343)52-5047
대전법동점 TEL:(042)632-2165	울산온산프라자 TEL:(0522)37-3735	신림점 TEL:866-8363	원주점 TEL:(0371)43-7204	분당야탑점 TEL:706-9930	용산점 TEL:719-5345~6	방학동점 TEL:582-4262 583-2153	마이크로월드 TEL:496-9217	장위점 TEL:942-8802	포천점 TEL:(0357)32-8827
암사점 TEL:428-5519	제물포점 TEL:884-1379	진해점 TEL:(0553)43-8838	능곡게임랜드 TEL:(0344)965-3618	용산점 TEL:702-3247	난곡점 TEL:851-2047	광명점 TEL:612-6688	장안점 TEL:245-9681	수원점 TEL:(0331)45-3639	길동점 TEL:474-6157
신림점 TEL:855-1714	경북청도점 TEL:(0542)73-4909	게임매직랜드 TEL:918-1812	미아점 TEL:986-5601	수원점 TEL:(0331)45-7173	은평점 TEL:304-0383	구미점 TEL:(0546)457-1637	포천점 TEL:(0357)541-2053	송파점 TEL:473-1851	수원점 TEL:(0331)33-0728
도레미 TEL:(0572)32-2101	게임랜드 TEL:855-1714	서귀포점 TEL:(064)33-7040	성남점 TEL:(0342)733-5842	목동점 645-2220, 643-8989	의정부점 TEL:(0351)42-5271	포항점 TEL:(0562)72-6286	인천점 TEL:(032)583-3188	쌍문점 TEL:997-0728	수원점 TEL:(0331)214-6563
창동점 TEL:992-3992	중계점 TEL:977-6487	대전둔산점 TEL:(042)529-6550~1	상계점 TEL:938-2708	부천점 TEL:(032)611-7397	분당점 TEL:(0342)711-2077	수원점 TEL:(0331)221-5470	신현점 TEL:(032)583-3582	일산점 TEL:(0344)914-8368	현대게임프라자 TEL:407-8866

요 술 궁 전

매주 금요일 TV 광고 중 (SBS 날아라 호킹)

취급품목 ·게임기와 팩 ·컴퓨터 게임 ·CD 게임방 ·모형 ·수입완구 ·CD타이틀 대여 ·교육용비디오 ·캐릭터 완구 ·브로마이드 액자

성공사업인 이유는?

▶ 설문조사결과:학생들 제일 갖고 싶은것?
(1위:게임기, 2위:호출기)
▶ 국내 놀이문화부족으로 필수적 오락상품
▶ 게임기 한품목 금액으로 7가지 품목개업
▶ 게임과 관련된 상품 총망라 취급으로 최대 경쟁력
▶ 놀이용품과 교육용품을 동시 취급하므로써
실제 구매원인 학부모들에게 좋은 호응
▶ 무경험자도 본사 협력하에 영업가능
▶ 매주 TV광고(날아라 호킹 협찬광고)
▶ 매월 본사와 체인점간 공청회
▶ 중간 마진 일체 없는 직거래 고집

본사가 드리는 혜택은?

▶ 개업상담을 상담부서장 및 대표 직접상담
▶ 체인점 개설보다 사후관리 전력
▶ 매일 가격정보 전달, 물품 배송(화물, 택배, 고속)
▶ 안 팔리는 상품 100% 교환(계약서명기)
▶ 본사 제조 상품, 노마진 공급
▶ 극히 작은 물량이라도 성심껏 공급
▶ 정기교육을 통해 경쟁력 극대화
▶ 계속 수입되는 추가 품목 지원
▶ 만일 부실 소매점으로 낙후될 경우
본사 지원금과 본사 인력으로 지속지원
▶ 개업 상담시 원하는 지역 시장조사, 점포물색

현 부실 소매점께 → 부실이유를 아십니까?

▶성의없는 체인본부의 자세가 문제입니다.
▶비싼 공급가격, 늦은 신상품 공급이 문제입니다.
▶악성 재고처리가 문제입니다.
▶경영 노하우 전수가 문제입니다.
▶게임기 단일품목만 취급함이 문제입니다.
▶단순한 가격파괴가 문제입니다.

본사수입 · 제조 품목

▶CD방 게임기
▶각종 게임팩
▶수입완구
▶소형가전
▶게임덩크
▶차세대 CD
▶주변기기
▶게임 악세사리
▶교육용 완구
▶모형

전화주시면 출장 상담해 드립니다
(계약유무에 관계없이 무료상담)

상담방법 담당자 호출 및 전화상담 ▶출장상담 ▶본사 내사후 대표와 상담 ▶동행하여 시장조사후 점포계약 ▶교육 ▶개업

인천 ←
현대백화점
동아백화점
서울 →
요술궁전
백운역
부평역
(1층 상담실,
5층 사무실)
백운역 하차 도보로 5분

(02)518-2331~2 518~1491

공장 : (02)842-4606 무역사무실 : (02)602-2404

가격을 파괴합니다!

문의전화 (032)518-2331~2/1491

체인점 모집!

통신판매(전국24시간 배달)

보상교환 **고가매입**

전화문의
온라인 입금
물건배달

농 협:130017-56-022055
우체국:103911-0090304
예금주: 전 만 춘
인천광역시 북구 부평3동 274-48

판매가격

품목	가격
새턴(중고)	165,000원
얼라이브(중고)	65,000원
네오지오(중고)	75,000원
슈퍼컴보이(중고)	70,000원
슈퍼 알라딘(중고)	35,000원
미니 컴보이(포켓)	59,000원
핸디 컴보이(중고)	55,000원
듀오 R(중고)	40,000원
메가 CD(중고)	35,000원
웨미리(신품)	19,000원
웨미리(중고)	9,000원

품목	가격
새턴 8보튼 스틱	19,000원
차세대 중고패드	12,000원
레이싱 콘트롤라	55,000원
메모리 카드	19,000원
새턴 무비카드	150,000원
차세대 멀티탭	20,000원
버철 건	23,000원
확대경	6,000원
차세대 중고 CD	25,000원
버철화이터 키즈	50,000원
나이츠	50,000원
S.F 알팩	8,000원
웨미리 중고 팩	9,000원

- **고양 지사** (11월13일 오픈!) — (0344)905-0609
- **포항 3호점** (10월15일 오픈!) — (0562)83-1043
- **중랑 지사** (10월18일 오픈!) — (02)207-7959
- **안양점** (11월8일 오픈!) — (0343)48-0685
- **제주지사** (10월12일 오픈!) — (064)25-2624
- **부산 3호점** (9월30일 오픈!) 하명동에 있습니다. — (051)331-9326
- **강원 파천점** 컴퓨터와 게임기 — (0363)441-6565
- **수원 2호점** (9월26일 오픈!) 가격파괴를 확인하세요!! — (0331)257-7632
- **포항 직영점** — (0562)46-3884
- **호남지사** — (062)269-3203
- **강원지사** — (0371)762-2808
- **분당지사** — (0342)707-4643
- **부산 1호점** — (051)242-0324
- **부산 2호점** — (051)819-8282
- **부산 4호점** (10월28일 오픈!) — (051)505-7420
- **양 산 점** — (0523)389-0550
- **포항 1호점** 신규오픈!! — (0562)75-6423
- **칠 곡 점** — (053)322-7168
- **인천 1호점** — (032)428-1791
- **인천 2호점** — (032)423-2768
- **인천 3호점** 2번 버스 종점 — (032)549-0761
- **인천 4호점** — (032)882-1274
- **부 평 점** — (032)519-1830
- **광주 1호점** — (062)527-9027
- **완 도 점** — (0633)54-4243
- **수원 1호점** — (0331)213-9169
- **충 주 점** 충청권 차량도매 — (0441)852-8119
- **군 산 점** — (0654)465-3517
- **익 산 점** — (0653)843-4230
- **당 진 점** (신규 오픈) 당진군 읍내리 CD게임방 및 게임전문국 판매 (구입시 무료교환) — (0457)356-1624
- **서울 2호점** — (02)924-6711
- **서울 3호점** 없는 것 없이 모두 준비했습니다. 전화주시면 친절히 안내해 드립니다. — (02)887-6792
- **서울 4호점** — (02)388-9404
- **오 산 점** — (0339)73-7323
- **안 양 점** 박달동 — (0343)42-7323
- **강원 홍천점** 구경오세요!! — (0366)434-6749
- **대구 지사** (11월3일 오픈!) 복합매장 (도, 소매) — (0563)31-8963
- **목 포 점** 파게됩니다!! — (0631)43-9064
- **구 미 점** 도·소매 — (0546)455-6587
- **부산 5호점** (10월23일 오픈!) LG미디어 — (051)807-4267

SBS TV 광고 中 (매주 금요일, 날아라 호킹)

요·술·궁·전 지사를

(032) 518 - 2331, 2 모집 합니다

대구 지사 신규오픈 ! 11월 3일

37평 매머드 매장, 컴퓨터와 게임기
대구, 영천, 경산, 밀양 총판권
가격을 파괴 합니다.
중고팩 전문
(0563) 31 - 8963

고양 지사 신규오픈 ! 10월 21일

게임 덩크 총판
개업 모집, 도매 전문
복합 매장 (한국 소프트 총판)
할인 통신 판매
(0344) 905 - 0609

안양 지사 신규오픈 ! 11월 8일

안양, 수원권 도매 전문
중고 게임기 할인 판매
복합매장
게임덩크 안양, 수원 총판
(0343) 48 - 0685

서울 중량 지사 신규오픈 ! 10월 18일

복합 매장, 도매 및 소매
게임 덩크 총판
(02) 207 - 7959

호남 지사

호남권전역 도매
개업 상담
(062) 269-3203

강원 지사

개업 상담
카 세일 전문
(0371) 762-2808

제주 지사 신규오픈 ! 10월 21일

복합 매장 (17평)
게임덩크 제주 총판
(064) 25-2624

포항 지사

포항 총판
개업상담, 복합매장
(0562) 46-3884

충주 지사

CD방 개업
충청권 카도매전문
(0441) 852-8119

분당 지사

도매 전문
할인 매장
(0342) 707-4643

SBS TV 광고중 !

게임덩크 PLUS

SBS TV광고상품!

한글152합 내장형

T.V 무선 연결

전국
대리점
모집!

신상 명세서

- ▶100% A/S 보장
- ▶양면 P·C·B채택
- ▶152합 한글 내장형
- ▶선명한 화질
- ▶부품 최고 품질 제품
- ▶R·F 단자 금도금 처리
- ▶충격 방지 완충처리
- ▶전화주시면 샘플 발송함

제조원
TEL:(02) 842-4606
FAX:(02)842-4607
서울시 동작구 신대방동 686-4

울산지사
TEL:(0522)888-015
FAX:(0522)87-2789
울산시 중구 양정동 624-4

차세대 게임챔프

창간 4주년 기념 파워 업 게임챔프

CONTENTS

December
1996.12
Vol.49

그림을 보내주신 조영창 독자께 진심으로 감사드립니다.

창간 4주년입니다!!

92년 11월 창사당시 게임이라고는 고작 [파이널], [테트리스], [버블보블]정도였습니다. 96년 11월 현재 플레이하는 게임은 [슈퍼마리오64]정도입니다.

4년전부터 독자들은 그만큼 성숙했고 분야 또한 4년만큼 컸습니다. 게임으로 소개되는 정서적인 신기함을 소개하면서 4년만큼 성숙에 대한 고마움을 독자들에게 돌립니다.

챔프와 독자가 서로에게 줄 수 있는 선물은 오직 한가지입니다. 독자들이 만족하는 챔프를 만드는 것과 챔프를 읽고 만족해 주는 것, 그렇게 하기 위해서는 독자들의 소리에 귀기울이기 위해 앙케이트를 철저히 분석하고 다음호 제작에 반영하는 것입니다. 또한 역동한 서비스 부분은 철저히 지키도록 했습니다.

4주년 시점에서 다시한번 거듭 나는 마음은 바로 부록 따위의 외형으로 포장하지 않고 진미한 '정보'의 고급화에 힘을 다하여 챔프를 만드는 것에 있다는 것을 스탭의 정환을 기약하겠습니다.

- 팀장 송동석 -

부록

IBM PC 게임 유저를 위한 「GAME POWER」

전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜 이번호 부록의 내용이나 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

* 게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 용산터미널상가 내 신진컴퓨터 서적 전화 02-714-7942

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0164-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 105-22-00360-9
- 제일은행 325-20-262008

예금주 : (주) 제우미디어

발행 겸 편집인/서인석
편집주간/조 선
챔프 취재팀
팀장/송동석
김동욱, 손영국, 이성철, 백지연, 이선미, 박연신
객원기자/채범선, 성윤규, 정택진
통신원/정광진(일본), 정형철(미국), 이남미(프랑스)
챔프 기획팀
팀장/이성업
유구연, 최윤경, 김미정, 권혁정
챔프 미술팀
팀장/이동백
양연이대리, 신성애
일러스트/정동석
영업팀
팀장/최종연
손용억대리, 김성민
관리팀
팀장/손대연
이미자, 박영미
광고팀
문정필대리, 방순원대리, 김 훈, 신현성
광고미술/김대연 대리
발행/(주)제우미디어
우 140-133
서울시 용산구 청파동3가 29-16 운전빌딩 2층
광고, 영업, 정기구독/ 702-3211/2
팩스/707-1450
인쇄/(주)학원 프린테크
제본/한영제본, 대명상업
출력/베스트 출력센터
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
임시특가 6,000원
1년 정기구독료/60,500원
본지는 한국간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.
취재 702-3213/4
미술 702-3282

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.

구 게임챔프
게임챔프 (운전빌딩 2층)
육교
파출소
남영역

광주게임천국

게임기, 컴퓨터 가격파괴

플레이스테이션, 삼성새턴, 슈퍼컴보이 64,
16BIT, 8BIT, 컴퓨터 전기종
(삼성, 삼보, LG, 현대, 조립)
게임기, 컴퓨터 수리 및 업그레이드

회원특전

1. 게임 공략집 증정(선착순)
2. 게임기 팩 구입·교환시 할인 혜택
3. 슈퍼 컴보이64등 희귀 품목 우선공급
4. 구장 수리 무료 서비스

중고 게임기 사고 팝니다. 게임기 팩 교환 및 판매(전기종)

광주게임천국 TEL:(062)944-6321
H·P:011-640-6321

NEO MANIA는 ORIGINAL 만을 취급합니다.

The Future Is Now SNK

NEO-MANIA
영업시간 - 10:30am~7:30pm
연중무휴

The King of Fighters 96
POSTER 출시 !

용산 본점 OPEN !!!

Tel:719-7156

18 / 17동
나진상가
11동 /10동
나진상가
17동
20동
15동
12동 /13동
선인상가
21동
NEO MANIA
관광버스 터미널

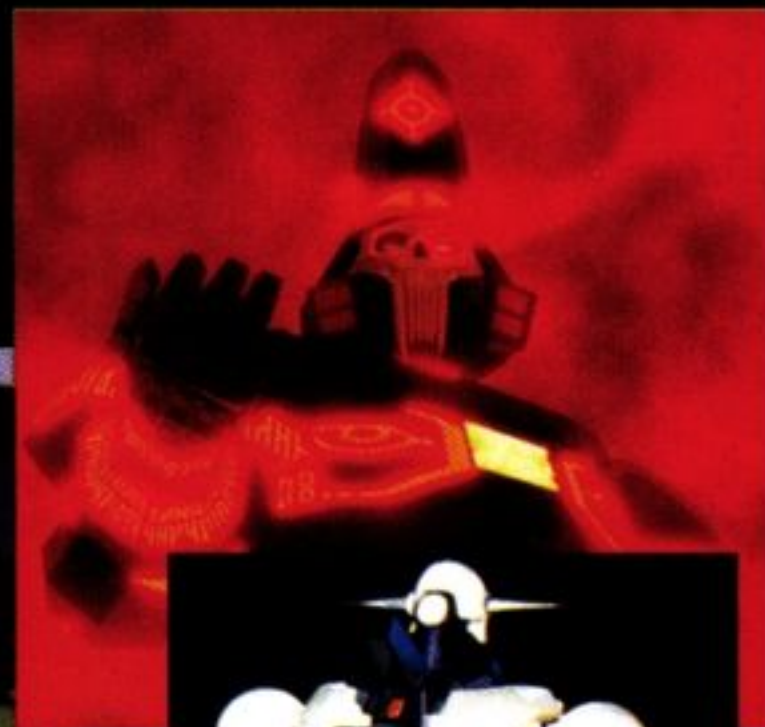
- NEO-GEO 게임기 (신품, 중고 매매,교환)
  NEO-GEO 캐릭터 상품 (포스터, 팬시상품...)
  일본 직수입 ANIMATION 상품 (포스터, 팬시상품...)
- 송 파 점 : (02) 419-9175
  신 당 점 : (02) 253-7240
  명 일 점 : (02) 418-0933
  장 위 점 : (02) 943-2781
  산 본 점 : (0343)94-6758

NEO MANIA
NEO-GEO, NEO-CD
HARD & SOFTWARE
ANIME FANCY GOODS
TEL:719-7156, 713-0664

NEO MANIA

현대게임마트 산본점이

새롭게 단장 했습니다!

문의전화(0343)94-4047

안 산 점

중앙역
주공3단지
주공4단지
스타프라자
1층 게임유통
예술인아파트
(0345)411-3958

각종 중고 게임기 고가매입, 저가판매합니다.
모든 게임기 부상수리 써비스,
단 주요부품 교체시 부품비만 부담
신종게임 항시 구비 부담없는 가격으로 교환 및 판매

산 본 점

한솔스포츠센타
공원
금정역→
6단지을지상가
1층 107호
현대게임마트(구 산본으뜸)
6단지
세종상가
KFC
주유소
산본역
(0345)411-3958

통신판매(가격문의→입금확인→발송)

국민 : 264-21-0040-810
농협:211076-52-032685
외환:069-18-31795-1
한일:232-055488-12-001

예금주:마경미

주소:경기도 군포시 산본동 산본6단지 을지상가 107호
매월 첫째, 셋째주 화요일은 쉽니다.

IQ 아이큐 게임

TEL:487-3022, 475-4701(교환:718)

각종 게임기 및 소프트를 고가에 매입합니다.

(아래 가격은 상황에 따라 변경될 수 있습니다.)

세가새턴	
스트리트 파이터 제로2	40,000
폴리스 넛츠	40,000
두근두근 메모리얼	40,000
동급생 IF	40,000
킹 95	35,000
월화 무환담	35,000
드래곤포스	30,000
도어정령왕기	30,000

플레이스테이션	
스트리트 파이터 제로2	40,000
토발 NO1	35,000
아틀란타 올림픽	40,000
노엘	40,000
바이오 해저드	35,000
오버블러드	40,000
킹 95	35,000
사무라이 스피릿츠	35,000

슈퍼컴보이	
스타오션	55,000
테일오브 환타지아	45,000
드래곤퀘스트6	40,000
로맨싱사가3	35,000
바문트라군	30,000
슈퍼로봇마장기신	40,000
트레쥬어 헌터G	50,000
루드라의 비보	45,000

각종 게임기 매입

새턴, 네오지오 CD,
플레이스테이션, 네오지오 ,
슈퍼컴보이, 메가 CD, 슈퍼알라딘보이 Ⅱ,
미니컴보이, 패밀리

천호전철역
광진교
농협
신세계 백화점
천호신사거리
고분다리
코오롱상가
길동
현대프라자3F

서울시 강동구 천호동 410-190
현대프라자 3F 18호

통신(우편) 판매
신규오픈 상담
폐업정리 상담 대환영
중고게임기 교환 및 판매상담

계좌번호(예금주:이민철)
농협:035-02-236904 신한:345-12-159445 동남:107-12-0052-629 제일:201-20-134664

안녕하십니까?

저희 태경테크를 지금껏 사랑해주신 업체, 고객여러분께 먼저 감사드립니다.

게임기, 컴퓨터S/W를 도매 및 소매를 병행해서 해오던 사업을 과감히 탈피해서 이제부터는

도매 전문 업체로 새로이 거듭나고자 합니다.

태경

태경테크는 소비자 판매는 각 지역에서 하고 있습니다.

무역부 신설로(95. 2. 16) 자체 수입, 판매를 실시하고 있으며 가장 안정된 가격과 신용, 정직을 판매함을 원칙으로 합니다.

그래서 게임기 도매점의 최고하면 "태경테크"가 되도록 저희 임직원 모두 최선을 다해서 노력하겠으니

업주분들께서 격려해 주시고 끊임없이 성원 해 주시면 고맙겠습니다.

-태경테크 임직원 일동-

TAE KYOUNG TECKE TAE KYOUNG TECKE TAE KYOUNG TECKE TAE KYOUNG TECKE TAE KY

삼성 게임 프라자

도매

보물섬

소매

게임기의 모든 것이 여기 있습니다

SAMSUNG 삼성 게임 프라자

보물섬 TEL 719-4564 나열 122호

도매 지방업자 도매전문 소매

- 신속한 상품 정보
- 회원제 회원증 확보
- 중고 게임기, 팩 고가 매입
- 전국 통신 판매

국민은행

농협

12동

신용산 지하차도

나진상가 13동 보물섬

전국 체인점 모집중

☎ 02) 719-4564
716-7052

삼성 슈퍼 알라딘보이

현대 슈퍼컴보이

LG 3DO 얼라이브

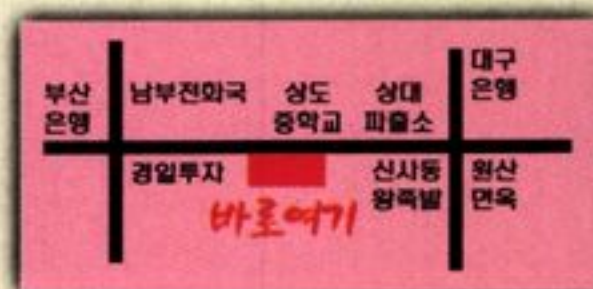
소니 플레이스테이션

삼성 새턴

네오지오 CD

통신 판매 대 환영

기업은행 : 284-002317-02-019
농 협 : 011-01-355112
하나은행 : 113-053981-00105
신한은행 : 334-02-128912
조흥은행 : 952-04-062485
예 금 주 : 황광동

보물섬 : 서울특별시 용산구 한강로 3가 나진상가 13동 나열 122호

사 과 문

아래 본인은 삼성전자(주)에서 정품으로 생산, 판매하고 있는 가정용 비디오 게임기 S/W (삼성새턴용 「나이츠」)의 불법 밀반입 된 제품을 유통시키고 「음비법」시행 이후에도 불법 판매행위를 함으로써, 건전한 유통질서 확립 및 국산게임 S/W 개발에 힘쓰고 있는 삼성전자(주)와 소비자 여러분께 유형, 무형의 막대한 경제적 손실을 입혔기에 지면을 통하여 정중히 사과드립니다.

향후에 재차 위와 같은 불법행위가 재 적발될 경우에는 민, 형사의 어떠한 제재조치도 감수할 것을 삼성전자(주)와 게임소비자 여러분께 지면을 통하여 약속 드립니다.

1996. 10. 22

주 소:부산 남구 대연2동 동성하이타운 (內) 게임천지
TEL:(051)647-1770
FAX:(051)634-3196
상 호:부산게임천지
대 표:안종열

삼성전자(주) 및 게임소비자 제위

당신의 아이디어를 삽니다!

(게임시나리오 공모)

드림아일랜드(주)에서는 아케이드용(오락실용) 게임에
적합한 시나리오를 공개모집 하오니 관심있으신 분들의 많은 참여를 바랍니다.

일 정

공 모 기 간 : 96. 11. 1(금)~96. 12. 31(화)
심 사 : 97. 1. 1(수)~97. 1. 11(토)
당선자 통보 : 97. 1. 13(월)
시 상 : 97. 1. 17(금)

요 강

공 모 자 격 : 제한없음
공 모 분 야 : 아이템게임(예:테트리스, 버블버블, 퍼즐버블버블, 퍼즐액션, 슈퍼팡 등등)
제 출 서 류 : 자필 또는 프린트 된 A4용지 또는 이와 유사한 크기의 종이에 작성한 시나리오
접 수 방 법 : 직접 방문접수 및 우편접수

시 상

일 시 : 97. 1. 17(금), 14:00
장 소 : 드림아일랜드(주) 본사
시 상 내 역

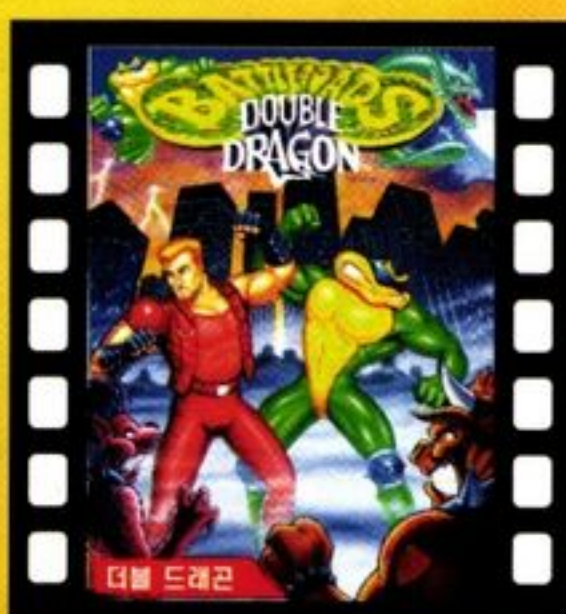
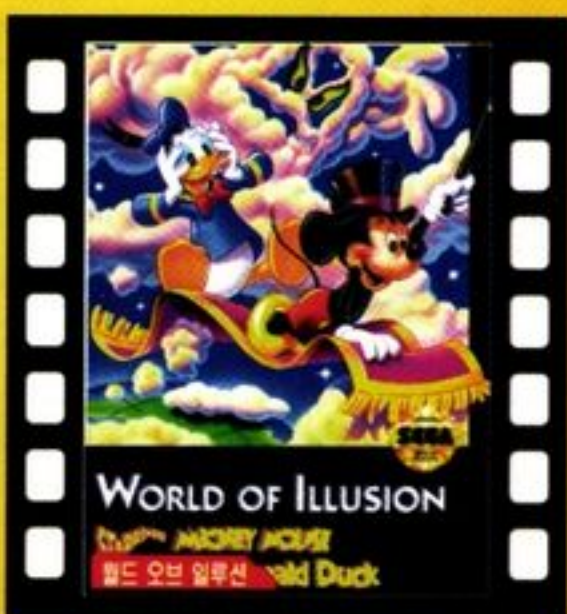
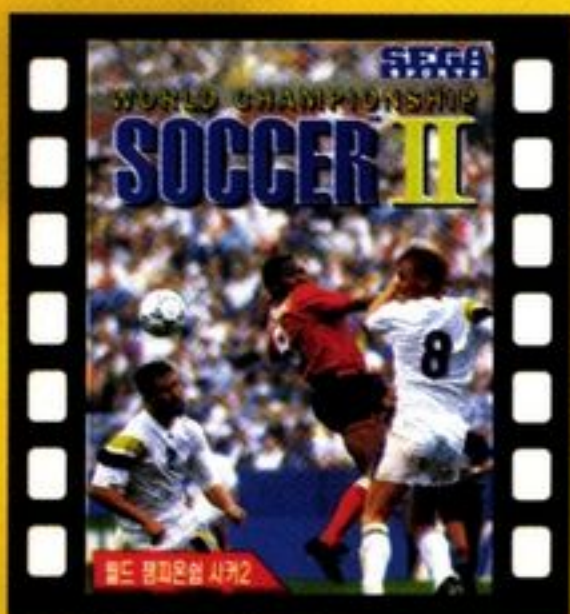
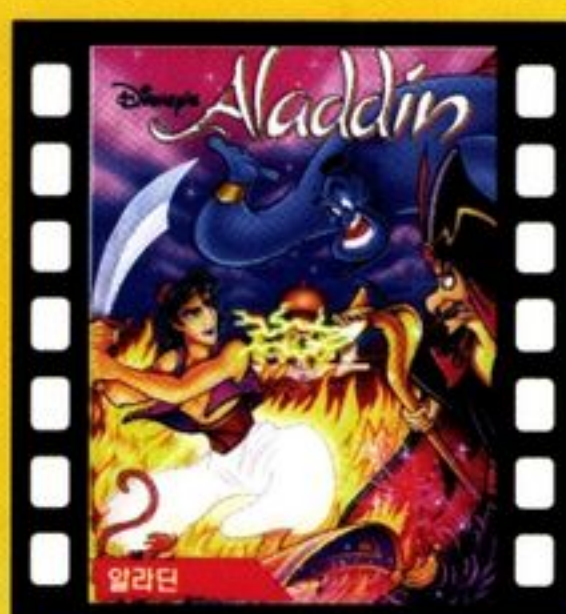
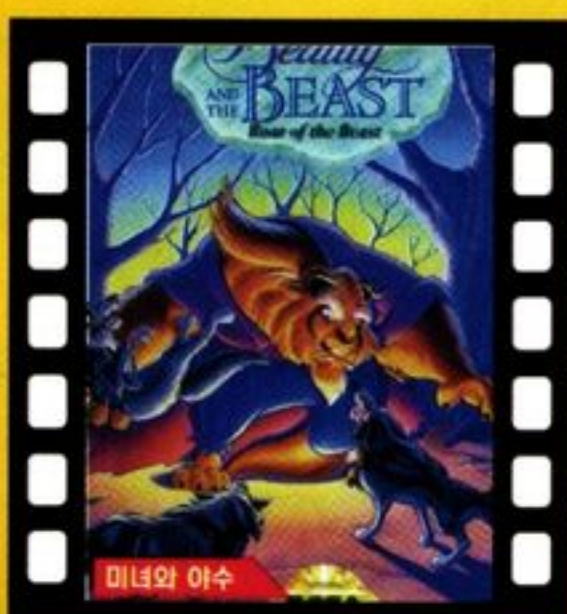
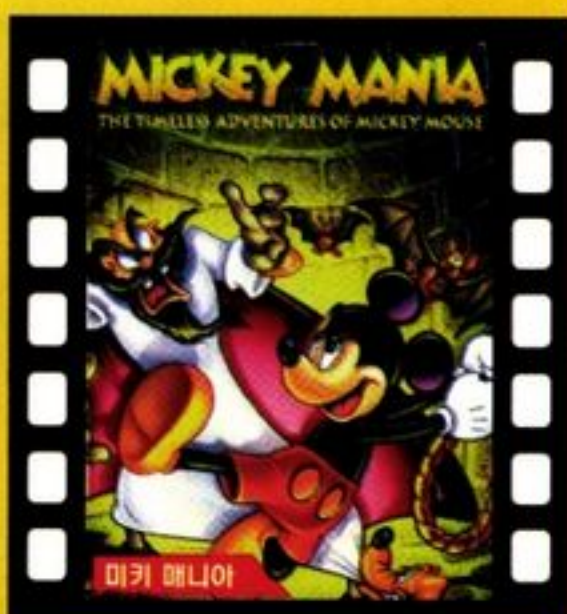
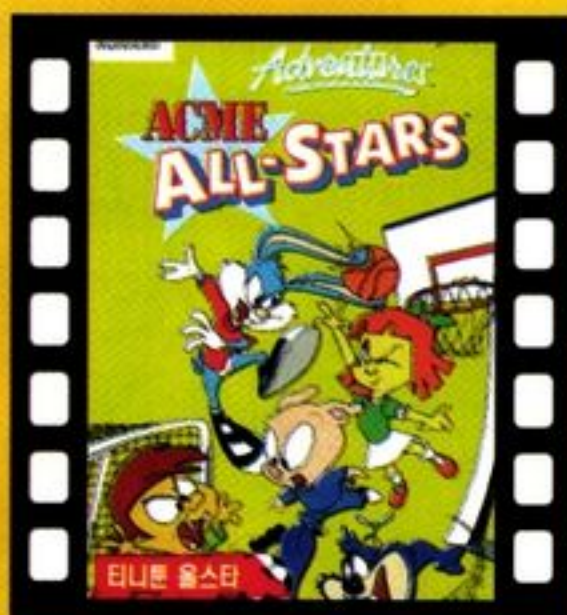
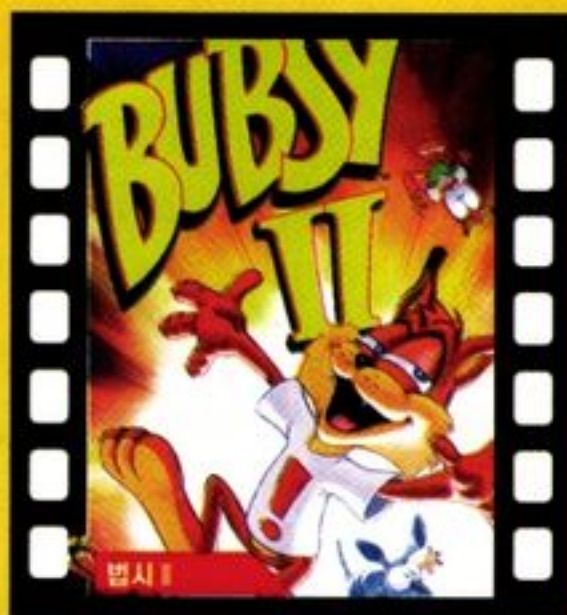
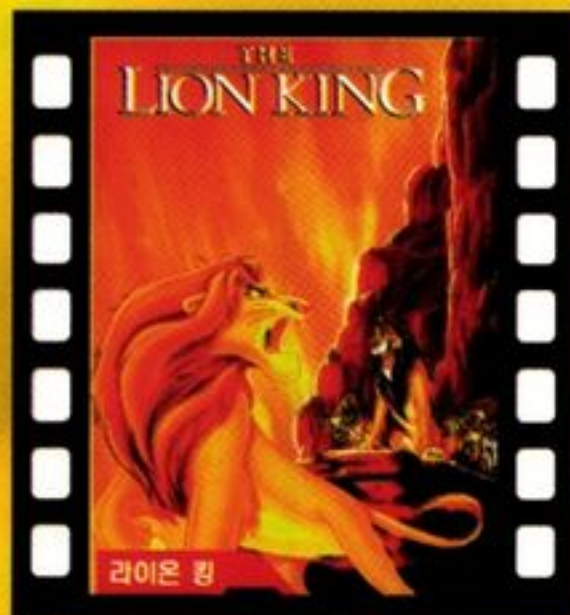
구 분	인 원	인 원
1 등	1 명	500만원
2 등	1 명	100만원
3 등	2 명	50만원
4 등	4 명	금성 8배속 CD-ROM 드라이브
5 등	3 0 명	기념용 탁상시계

기 타

매수 제한은 없으며 독창성 있는 작품과 게임이 진행되는 상황, 캐릭터등을 그림으로 보충 설명된 작품에 높은 점수가 주어짐
(그림 솜씨는 점수에 포함되지 않으며 그림이 없어도 내용을 이해할 수 있으면 됨)
당선자 통보는 개별 통보할 예정이오니 첫장에 현주소와 연락 받을 수 있는 전화번호 또는 호출기 번호, 이름을 꼭 적어주십시오.
1등에서 3등까지의 입상자는 본인의 의사에 따라 본사 개발실에 입사하실 수 있습니다.
응모된 작품은 반환되지 않으며 입상작에 대한 저작권 및 2차적 재산권의 사용권은 드림아일랜드(주)에 귀속됩니다.

접수 및 문의처

드림아일랜드(주)
100-340, 서울 중구 산림동 대림상가 574호 TEL:(02)268-5883

dreamisland

정품게임은 (주)아미무역

현대 슈퍼컴보이용

현대 슈퍼컴보이는 현대전자, SUPER NINTENDO의 등록 상표임

피에벨 서부에가다

스피드 곤잘레

라이온킹

엑스맨

더블드래곤

커비의 드림코스

배트맨 포에버

파워레인저

닌자거북이 토너먼트 파이터

빅허트

곰요기의 모험

본커스

슈퍼알라딘보이용

슈퍼컴보이용

슈퍼알라딘보이용

아미무역

서울 용산구 한강로3가 3-23
나진상가 15동 1층 8호
TEL:(02)716-7021
FAX:704-0327

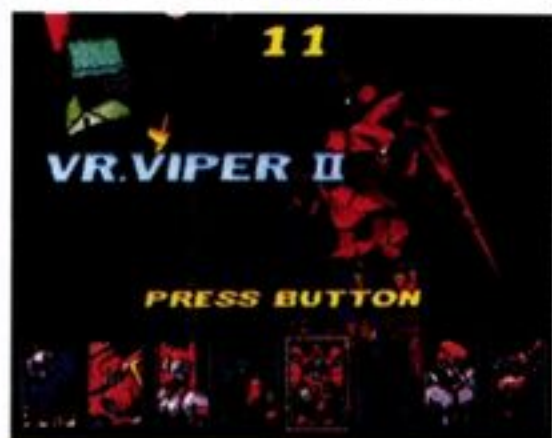
WORLD WIDE NEWS

KOREA INFOS

버철 온, 12월초 국내 발매 개시

하이콤은 세가 AM3연에서 개발된 새턴용 3D 액션 게임 『버철 온』을 12월초 국내에 동시 발매할 예정이다. 이 게임은 지난해 AM쇼에서 첫 공개된 이후 3D 로보트 액션 슈팅이라는 새로운 장르를 정착시켜가고 있는데 특이한 조작성을 필요로 하기 때문에 「트윈 스틱」이 동봉되어 발매된다.

한편 이번에 도입되는 타이틀은 전량 미국 버전이기 때문에 일본 발매일인 11월 29일과는 다소 차이가 있는 것으로 알려졌다.

■문의처 : 하이콤 (02-795-5765)

삼성, 삼성새턴 추가 생산에 고심

삼성전자는 지난해 말부터 국내 발매를 시작한 삼성새턴의 메인 부품인 마더 보드의 물량 부족으로 생산에 차질을 빚고 있다. 이에 따라 삼성전자는 일본 세가사와 저가형 뉴새턴의 도입을 추진했으나 도입 가격에 이견을 보여 난항을 거듭하고 있다고 삼성전자의 한 관계자는 밝히고 있다. 한편 삼성전자는 대작 소프트들이 쏟아지는 연말 게임 시장에 원활한 삼성새턴 소프트의 공급을 위해서 『은하영웅전설』, 『루나 실버스타 스토리』, 『리그로드 사가2』 등 대작 RPG 게임의 한글화 컨버전을 위해 세가사와 접촉 중에 있다.

■문의처 : 삼성전자 (02-259-2971)

삼성게임프라자, 쿠폰제 전국 실시

전국적으로 게임 매장 체인망을 형성하고 있는 삼성게임프라자에서는 소비자들을 위해 쿠폰제를 전국 체인점에서 실시한다.

삼성게임프라자에서 100,000원에 해당하는 제품을 구입한 고객에게 구입 가격의 10%에 해당하는 상품권을 증정해 매달 삼성게임프라자에서 선정한 제품을 상품권과 교환해 줄 예정이다.

또 여러장의 상품권을 모아 오면 그 가격에 맞는 상품을 교환할 수 있다. 한편 11월 1일부터 11월 31일까지 행사 기간 중 삼성게임프라자를 방문한 고객 전원에게 「투신전 뱃지」, 「투신전 브로마이드」, 「캠퍼스 히어로즈 방향제」, 「스틸헌트 편지 꽂이 함」 중 한가지 선물을 증정한다.

■문의처 : 삼성게임프라자 사업부 (02-795-5765)

이오리스의 하울링 게임, 미 컴덱스에서 초청

최근 『크사나』라는 3D 격투 액션 게임을 순수 국내 기술력으로 개발하고 있는 이오리스에서 그동안 아이디어 게임으로 개발해 왔던 『SCREAMING HUNTER』를 미국 로스앤젤레스에서 열리는 「컴덱스 쇼」에 초청받아 출품하게 됐다. 『SCREAMING HUNTER』는 일정 스테이지에서 돌아다니는 쥐들을 소리를 질러 멈추게 하는 국내 최초로 특이한 아이디어 장르인 하울링(HOLLER-ING) 게임으로 이 게임에 들어가는 핵심 부품을 생산한 LG전자에서 자사의 부품을 이용한 특이한 게임으로 자사의 부스에 초청 전시를 결정한 것이다.

■문의처 : 이오리스 (02-511-9740)

챔프노트

스퀘어가 뒤집어졌다

한달이라도 조용히 넘어갈 수 없는 스퀘어가 이번에는 아주 우스운 브랜드를 하나 들고 나왔다. 그 이름도 황당한 「어퀘스」. 스퀘어와는 달리 이곳에서는 스포츠나 보드 게임, 레이싱과 같은 스텐다드한 장르만을 담당하게 될 거라고 하는데… 굳이 이름을 홀랑 뒤집어서 또 다른 브랜드를 만들어낼 필요가 있었을까?

닌텐도 초심화에 목숨건다

N64 출시 후 처음 맞는 전시회인 만큼 이것저것 준비하는 게 상당히 많은 것 같은데, 지금까지 줄기차게 예상만으로 괴물머신이니 기존 디스크 드라이버와는 게임이 안된다고 떠들어대던 「64DD」. 이번엔 N64 샌드위치 같은 괴상한 합성사진 말고 진짜 모습을 볼 수 있는 건가? 「64DD」에는 타이머 기능까지 있어 전원을 꺼도 게임 데이터가 시시각각으로 변한다고 하는데 도대체 게임도 안 했는데 뭐가 변한다고 하는 건지 원…

게임 개조 붐붐붐!

PC 통신에 게임 공략이 아닌 액션 리플레이 공략이?! 게임 개조도 유행을 타는지 불과 2달만에 이젠 액션 리플레이를 모르는 게이머가 없을 정도. 코드만 입력하면 최종 보스 데빌도 픽픽 나가 떨어지니 한 두번이면 몰라도 그런 편법 게임이 무슨 의미가… RPG에서 조금씩 파워를 높여 주면 또 모를까! 아무튼 현재 게이머들에게 초 관심사인 것 만은 틀림없는데… 이러다 챔프 금단의 비법이 매장되는 거 아닐까!?

잘달리는 PS에 기름칠 할 필요가…

가만 있어도 잘 나가는 플레이 스테이션을 1,2천엔도 아니고 6,000엔이나 인하할 필요가 있는 걸까? N64 소프트 2개 값이면 PS 하나를 사고도 소프트 하나는 더 살 수 있게 되는 셈인데… 가격 인하는 죽어도 안할 것 같던 소니가 요즘 정신 없이 싸게 싸게를 부르짖는 이유는 뭘까! 그래도 여전히 국내 PS는 죽어도 250,000원이라니!

연말엔 밤 도깨비 천국이 될까?

연말에는 전략 시뮬레이션 게임과 롤플레

코가, 게임 세미나 개최

문체부가 주최하며 한국 PC게임 개발사연합회(이하 코가)가 주관하는 '96 한국 게임 정보문화 학술 세미나(CISOKOGA'96)가 11월 7일부터 8일까지 양일간 조선일보 별관 7층 대강당에서 개최된다. 게임의 국제 경쟁력 우위 확보와 신제품, 신기술 발표를 통한 고부가가치 창출이라는 슬로건 아래 열리는 이번 세미나의 참가신청은 코가 사무국에서 받고 있으며 자세한 행사일정은 아래와 같다.

■문의처:
코가사무국
(02-671-0862)

일 시	주 제	강 사
11월7일	저작권과 게임	임원선(문체부 저작권과 서기관)
오전	문화산업과 게임	상동
	영화, 만화와 게임	정재영(타프 대표)
1월7일	게임 프로그래밍의 신기술	홍동희(코가회장)
오후	게임음악과 음향	남상규(소프트 액션 대표)
	게임기획	최권영(트윔 대표)
	게임 개발의 성공사례	정영희(소프트 맥스 대표)
11월8일	게임 및 온라인에서의 프로그래밍	정재성(미리내 대표)

일 시	주 제	강 사
오전	방송, 통신에서의 게임	윤석민 (웹 인터내셔날 대표)
	OPELGL	
11월8일	캐릭터와 게임	최학현
오후	(제일제당 게임프로젝트팀)	
	에듀테인먼트	김대회(LG소프트웨어 이사)
	DVD세계와 학문으로서의 게임	주정규(숭의여전 교수)
11월8일	게임대학 설립의 당위성 및	
	질의응답	

정보문화센터, 게임 시나리오 공모전 개최

한국정보문화센터에서는 96년 11월 1일부터 30일까지 한국적 정서에 맞는 독창적이고 흥미있는 컴퓨터게임 시나리오를 공모한다. 올해로 3회째를 맞는 「컴퓨터 시나리오 공모」에서는 『일지매전』, 『망국전기』, 『제 3지구의 카인』 등의 시나리오들이 입상하여 게임화되었으며 앞으로도 지속적으로 입상작을 게임화할 예정이다. 참가 자격은 학력, 연령, 성별 제한이 없으며 응모작은 장르나 분량, 내용의 제한이 없고 가급적 한국적 정서에 맞는 내용으로 국내외에서 발표된 적이 없는 작품이어야 한다. 대상 1명에게는 정통부 장관 상장과 상금 300만원이 시상되며 금상 1명에게는 상장과 200만원, 은상 2명에게는 상장과 100만원, 동상, 장려상에는 상장과 상금 50만원, 30만원이 각각 시상된다.

제출 서류는 시나리오 공모 신청서 1부, 시나리오 요약서 A4 2장 이내, 시나리오 원본 또는 시나리오가 담긴 디스켓 등이다.

한편 게임업계 관계자들은 이번 컴퓨터게임 시나리오 공모전을 계기로 전문 작가 발굴 및 건전한 국산게임의 제작, 보급을 촉진하는 계기가 될 것으로 전망하고 있다.

■문의처 : 한국정보문화센터 문화사업팀(02-3661-4813/4)

PS 「프로 액션 리플레이」 불티나게 팔려

플레이 스테이션의 게임 테이터를 개조할 수 있는 액션 리플레이가 지난 10월 15일부터 게임본부를 통해 정식 수입되어 국내 시장에 첫선을 보였다. 프로 액션 리플레이는 영국 다텔사에서 개발한 가정용 게임기 액세서리로 지난 94년 출시 이후 영국을 비롯 유럽 전역에서 대히트를 기록했던 인기 상품이다.

국내에서는 그동안 이 제품의 정식적인 수입 유통망이 없어 80,000원을 웃도는 고가로 거래되었다.

하지만 지난 10월 게임 주변기기 공급 업체인 「게임본부」에서 영국 다텔사와 정식적인 수입 계약을 맺고 대량으로 물품을 공급받아 현재 50,000원선에 유통되어 액션 리플레이 구매자가 점차 증가되고 있으며 액션 리플레이 이외에 코드번호 없이 직접 게임 데이터를 조작할 수 있는 「PC COMMS 링크」 패키지도 함께 유통되고 있다. (P. 102참조)

■문의처 : 게임본부 (02- 701-1667)

「매직 더 개더링」 11월 토너먼트 일정

아래의 토너먼트에 참가하실 분은 행사 전까지 참가비 및 참가 신청서로 신청을 해야 하며 행사 당 32명(토너먼트) 및 노래자랑(50명)이 초과할 경우는 미리 마감합니다.

■문의처: 매직클럽 신촌점(02-323-8297)

1. 제 2회 매직클럽 배 매직 토너먼트

일 시 : 96년 11월 10일 11시
장 소 : 한국종합전시장(KOEX) 국제회의실
자 격 : 중등부, 고등부, 대학 일반부 토너먼트 4강 승자의 리그전
참가비 : 5,000원
상 품 : 1등-삼성 17" 모니터
2등-LG 8배속 CD ROM 드라이브
3등-38,000 모뎀
4등-7만원 상당카드 및 부상

2. 팀별 대항 토너먼트

일 시 : 96년 11월 10일 11시
장 소 : 한국종합전시장(KOEX) 국제회의실
참가비 : 10,000원
자 격 : 2인 1조 참가 가능 2인의 학교, 나이, 형제 등 연관점을 증명할 수 있는 증명서 제출 (지방팀의 경우는 관계 없음)
상 품 : 1등-미라지 부스터 1박스
2등-얼라이언스 1박스
3등-홈랜드 1박스
4등-5만원 상당카드 및 부상

3. 제 2회 매직클럽 배 노래자랑

일 시 : 96년 11월 9일 오후 2시
장 소 : 매직클럽 신촌점
참가비 : 1,000원
상 품 : 1등-미라지 1박스
2등-얼라이언스 1박스
3등-홈랜드 1박스
인기상(4명) -세라엔젤 등 석고상
행운권 추첨 20명-부스터 및 액세서리 부상

4. 게임전 기념 토너먼트(Type II)

일 시 : 96년 11월 10일 10시
장 소 : 한국종합전시장(KOEX) 국제회의실
참 가 비 : 무료
참가신청 : 행사 당일 9시 30분까지
상 품 : 1등-10만원 상당 카드 및 부상
2등-7만원 상당 카드 및 부상
3등-5만원 상당 카드 및 부상

잉 게임이 치열한 대결을 펼치게되었다. 올 연말에는 이 대작들을 놓고 다시 한번 게이머들을 밤 도깨비들로 만들어 버릴 것 같은 예감이 뇌리를 스치고 지나간다.

아쉬운 3DO의 뒷모습

한국의 차세대 게임시장의 문을 열었던 3DO가 이제 그 문을 닫으려 하고 있다. M2에 관한 기득권이 미국 3DO사에서 일본 마쓰시타로 넘어가고 M2에 관한 앞날 또한 아직까지는 불투명한 상태여서 그 동안의 누적 적자를 감당하기 어려웠던 모양. 한국 게임시장에 한 페이지를 장식한 3DO의 폐쇄는 웬지 아쉬움이 남는다.

상반된 초지일관

96년은 음비법이 발효된 게임계로서는 의미있는 한 해였다. 그러나 음비법 발효 후 5개월이 지난 최근의 게임 시장을 보면 그 전과 전혀 다를 바 없다. 관련 정부 부처에서는 초지일관(初志一貫:애초의 의지를 끝까지 밀고나감)해야 할 것이고 게임 유저들은 예전에 즐겨 찾았던 불법물에 초지일관해서는 안될 것.

제1회 게임챔프 배 매직토너먼트 개최

- 일시: 1996년 12월 8일
- 장소: 추후 확정 공고
- 상품: 대형모니터, 차세대 게임기, 매직카드세트 등 다수

※게임챔프 배 토너먼트에 관한 세부 사항은 게임챔프 97년 1월호에 상세히 공고됩니다.

게임챔프 배 매직토너먼트에 참가를 희망하시는 분은 아래의 주소로 자신의 전화번호를 명기해 엽서를 보내주십시오.

보내실곳: 서울시 용산구 청파동3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프「매직 토너먼트 담당자」앞

WORLD WIDE NEWS JAPAN INFOS

아트라스, 미국 CG 회사와 제휴

최근 PS용 『페르소나』로 새롭게 부상한 아트라스가 미국 유명 CG제작사와 제휴 관계를 맺어 화제가 되고 있다.

앞으로 아트라스는 자사 타이틀의 CG영상에 더욱 주력하게 될 것이며 이번 제휴를 기점으로 IBM용 게임 소프트 개발과 아메리카만의 독특한 무비 테크닉을 구사한 공동 소프트 개발을 추진시킬 계획이라고 발표했으며 개발된 소프트는 일본, 미국은 물론 유럽 전역에 발매될 예정이라고 한다.

게임 메이커, 홈네트 「프라라」 개시

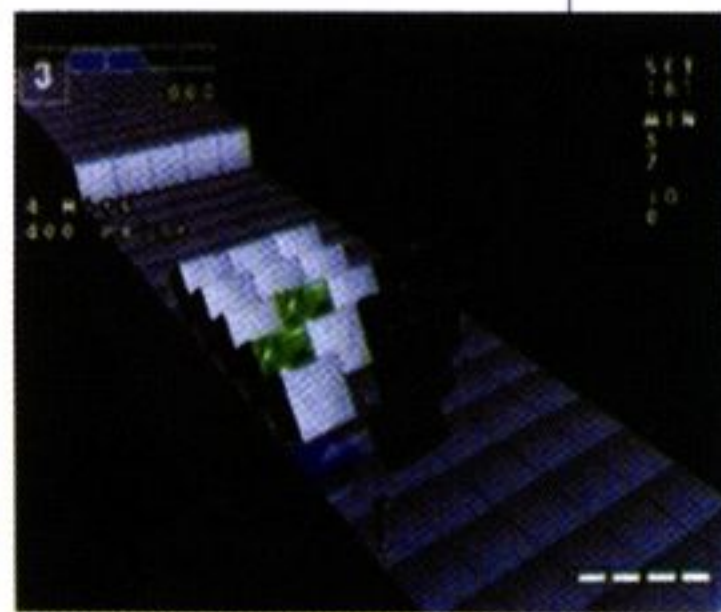
세가, 소니, 빅터 등 일본 메이커 5개가 출자한 PC 통신 네트 「프라라」 가 지난 10월 31일 개국을 맞았다. 서비스 내용은 인터넷 접속이나 온라인쇼핑, 네트워크 대전게임 등으로 물론 새턴과 모뎀으로도 접속이 가능하다. 초기에는 인터넷 접속은 가능하지만 네트워크 대전게임이 불가능하기 때문에 몇 개의 대전 게임을 제공하고 있는 홈페이지에서는 『DOOM』 등의 인기 게임의 이식이나 전용 게임 개발을 검토하고 있다.

새턴용 워드프로세스 패키지 발매

삼국지로 널리 알려진 코에이에서 오는 11월 22일 새턴용 워드프로세스 세트를 발매한다.

게임기인 새턴을 워드 프로세스로 전환시키는 이 제품은 새턴 전용 워드프로세스와 프린터, 프린터와 새턴본체를 연결하기 위한 필수 파트들이 패키지로 되어 있으며 카드나 초대장 등을 만들 수 있는 예쁜 디자인 틀이 50종류, 코에이 『안젤리크』 시리즈의 캐릭터 일러스트 데이터도 400여종이나 내장되어 있다.

CM작가의 이색 제작 발표회

지난 10월 9일 동경 스파이럴 홀에서 97년 1월 31일 소니 컴퓨터 엔터테인먼트에 의해 발매될 퍼즐 게임 『I.Q 인텔리전트 큐브』의 제작 발표회가 있었다. 이날 회장에서는 이 게임의 기획자이자 CM제작자인 사토우 씨가 단상에 올라와 손에 든 스크린에 문자를 영사하는 등 색다른 연출을 보이며 제작 동기를 설명했다. 이 게임은 순시간에 일어나는 큐브를 가라앉혀 각종 면을 클리어하는 조금 이색적인 게임으로 지금까지와는 다른 참신한 기획이라는 호평을 받았다.

코나미 크리에이터 양성기관 설립

코나미가 인재 발굴의 일환으로 전국 각지에 게임 크리에이터 양성 기관인 「코나미 컴퓨터 엔터테인먼트 스쿨」을 설립한다고 발표했다. 설립 예정일은 내년 4월로 동경, 나고야, 오오사카에 이어 요코하마, 히로시마 등 대단위로 전개될 예정이며 수강자는 정규 과정을 수료하면 희망자 전원이 코나미 그룹 각 계열사에 입사할 수 있는 자격이 부여된다. 수료기간은 2년으로 개설 학과는 소프트 개발에 필요한 모든 교과가 총망라된다.

근래들어 크리에이터 양성기관이 점차 활기를 띠는 추세에 있지만 전국적인 대단위 규모로는 이번 코나미 CES가 최초가 되는 셈이다.

게임 업계에서는 실력 있는 크리에이터가 부족한 현실을 타개하기 위해서는 게임 메이커들의 적극적인 인재 양성이 필수적이라고 보고 있다.

세타, N64 통신 카트리지 개발

닌텐도 64에서 통신대전을 가능하게 하는 통신 카트리지가 세타에 의해 개발됐다. 제 1탄 소프트는 『모리다장기 64(가제)』로 97년 봄 발매를 앞두고 있다. 이제까지 전화 회선을 사용한 가정용 게임기 통신은 통신모뎀과 통신 대응소프트 두가지가 필요했지만 이것은 게임 카트리지 자체에 모뎀 기능을 내장하고 있기 때문에 닌텐도 64 본체와 카트리지를 사용한 게임만 있으면 별다른 기기나 설정 없이도 곧바로 통신 대전을 즐길 수 있다.

PS EXPO '96, E3쇼 동시 개최

올해 3월에도 개최되었던 PS 엑스포가 동경E3쇼와 같은 기간인 11월 1부터 4일간 마쿠하리 메세 컨벤션 센터에서 개최된다.

출전하게 될 메이커는 모두 54개사로 『파이널 판타지VII』을 비롯해 『신 슈퍼 로보트 대전』, 『바이오 하자드2』, 『투신전3』 등 PS 화제의 기대작과 발매중인 인기 타이틀이 공개될 예정이다.

닌텐도64 스페이스 월드 96개최

오는 11월 23에서 24일 양일간 치바 마쿠하리 메세에서 「닌텐도64 스페이스 월드'96」이 개최된다.

이 전시회는 지난해까지 슈퍼컴보이 스페이스 월드로 행해지던 행사로 이번 96년부터는 닌텐도 관련 소프트와 하드웨어가 출품되는 대단위 전시회로 소프트 메이커 29사의 닌텐도 3종 하드웨어 신작 소프트가 전면적으로 공개된다.

한편 「스페이스 월드'96」 개최 1일 전인 22일에는 전야제로서 매스컴과 유통관계자들을 위한 소프트 전시회(제 8회 초심회)가 치뤄지며 23, 24일에는 닌텐도64 신작 소프트 40여종이 최초로 일반 유저에게 공개된다. 이번 전시회는 지난해와는 달리 초대권을 지참하지 않아도 각종 이벤트에 참가할 수 있으며 참가자 전원이 무료로 입장할 수 있다.

내장 스피커「파레라」&「32S 64 PAreLLA」 출시

플레이 스테이션과 같은 가정용 게임기에 장착하면 하이 퀼리티 음향을 지원하는 사운드 출력 장치인 내장 스피커가 발매됐다. 3D 입체 음향 프로세서를 탑재한「파레라」와 7W의 하이 파워를 자랑하는「32S64 파레라」는 구체 스피커만이 가질 수 있는 이점을 살려 360도 방향의 입체 서라운드를 지원한다.

PAreLLA : 13,800엔

32S 64 PAreLLA : 11,800엔
발매원 : (주) 하르코퍼레이션

스티커 머신 Cella 출시

콤팩트형 카메라와 미니 프린트기를 합체한 듯한 스티커 머신 세라는 자신의 사진이나 잡지 등에서 오려낸 일러스트를 본체 투입구에 넣어 롤러를 돌리는 것만으로 근사한 팬시용품을 만들어 낼 수 있다. 또한 사진 이외에도 타올이나 비닐 등도 가능하며 특히 메모리 카드 장식이나 필통 등과 같은 자신의 소지품에 이용하면 자신만의 독창적인 스타일로 색다른 분위기를 연출할 수 있다.

3D영상장치 인체에 치명적 장해 커

최근 업무용 게임 등에서도 활용되고 있는 3차원 영상 장치가 과도한 눈의 피로를 일으키는 등 인체에 장해를 주는 것으로 밝혀졌다. 일본 전자 기계 공업회가 설립한 '3차원 영상에 관한 연구위원회'는 최초로 장해 문제를 제기하고 공업 기술원, 생명공학기술연구소, 동경 대학 등의 국공립 연구 기관과 올림퍼스 광학, 소니, 마쓰시다 전기 등의 기업이 참가, 의학 심리학 인간 공학 등 다방면 걸쳐 3차원 영상에 관한 연구를 계속해 나갈 것이라고 했다. 연구는 올해부터 3년간에 걸쳐 진행될 계획으로 3차원 영상이 인체에 미치는 영향을 추정하는 시스템 개발과 3차원 영상의 범주에 들어가는 모든 시각 환경에 대해 자신의 신체를 보호할 수 있는 가이드 라인 설계에 주안점을 두고 있다.

신주쿠에 대형 어뮤즈센터 개장

세가 어뮤즈먼트 테마파크 「신주쿠 조이 폴리스」가 지난 10월 4일 오픈 기념식을 가졌다. 새롭게 등장한 죠이 폴리스는 최첨단 기술로 꾸며진 실내 장식과 대형 드라이빙 머신, 스포츠 체감 시뮬레이터, 세가 오리지널 숍, 카페 등이 완벽하게 어우러져 있는 통합 멀티 파크이다. 이날 공개된 10종류의 머신 모두는 엄청난 스케일을 자랑하는 신감각 스타일로 오픈 당일 5천여명이 넘는 관람객들이 다녀가는 등 차세대 테마 파크로 새롭게 부각되고 있다.

セガラリー・スペシャルステージ

정정합니다!

본지 172P(게임퀴즈)에 표기된 사항중 아래와 같이 정정합니다.

＊게임챔프 뒤죽박죽＊

게임퀴즈의 응모방법
"700-2377을 걸고 5번을 누른 후 지시에 따라 응모를"
"700-2377을 걸고 1번을 누른 후 지시에 따라 응모를"

＊당첨자 발표＊

"700-2377을 걸고 6번을 누른 후 확인하십시요"를
"700-2377을 걸고 2번을 누른 후 확인하십시요"로
정정합니다.

PS 더 베스트 10타이틀 추가 발매

PS 인기 타이틀이 저가 판매됐던 「PS 더 베스트」 시리즈가 7개 타이틀을 추가해 오는 11월 22부터 제 2탄 발매에 돌입한다.

지난 7월 발매된 더 베스트 시리즈가 총 40만장이 판매되는 호조를 보여 이번 2탄에는 3개의 타이틀을 패키지로 한「for Familly」를 비롯 『전투국가』, 『제 4차 슈퍼 로보트 대전 S』, 『기동전사 건담』 등 인기 타이틀이 표준 가격 2,800엔으로 판매된다.

INTERNET

『전뇌전기 버철온2』 개발중

일본의 요코이라는 게임 사이트에서는 현재 허드슨의 대작 RPG 『천외마경 제 4의 묵시록』이 1월14일 발매된다고 발표하고 있으며 이외에도 세가의 인기 배틀 게임인 『전뇌전기 버철온』의 속편이 『버철 파이터3』와 같은 모델3로 현재 개발 중이라고 발표했으며 PS용 『포뮬라1』은 12월 중 발매된다고 발표

「http://www.ux01.so-net.or.jp/~yokoi/news.html」

게임 저팬, 한국 비디오 게임시장 소개

일본의 유력 게임 주간지인 「게임 저팬」은 10월 22일자 잡지를 통해 한국 비디오 게임 시장을 소개하고 있다. 이 기사는 자사의 인터넷 사이트인 「http://www.rcp.co.jp/recca/」를 통해 확인해 볼 수 있으며 현재 한국의 컨슈머 게임기 시장이 뜨겁게 달아 올랐다는 기사를 어뮤즈먼트 코리아 인터내셔널의 사장인 이동섭 씨를 통해 소개하고 있다.

PS EXPO'96 오피셜 홈 페이지

PS 엑스포'96의 공식 홈페이지가 「http://www.busters.or.jp/gb/special/event/ps9697/index.html」로 지정되었다. 이 사이트에서는 PS 엑스포가 열리는 동안 리얼타임으로 계속 정보를 올리게 되므로 기억해 둘 필요가 있다. 또한 이 버스터즈 사이트의 뉴스란에서는 SNK의 『더 킹 오브 파이터즈'96』의 발매일 결정 뉴스와 마이크로 소프트사가 테트리스의 제작자인 알렉세이 바지토노프와 제휴했다고 전하고 있다.

아키라, 새턴 게임으로 재탄생

인기 만화 시리즈인 「아키라」의 저자 카슈히로 오토모는 『바이오 하자드』와 같은 분위기로 새턴용 새로운 액션 어드벤처 게임의 개발에 착수했다. 『페이크 다운(가칭)』이라고 불리는 이 게임은 폴리곤 캐릭터를 원작 CG와는 달리 새롭게 작업되었으며 97년 3월경 발매될 예정이다. 주인공은 많은 전투에서 적과 싸울 것이며 적들을 쳐부순 후 그는 그 적들의 유전자를 흡수할 수 있게 된다.

닌텐도64, 곧 백만대 판매를 돌파

닌텐도는 올 연말에 미국에 1,200,000대의 닌텐도64를 선적할 수 있을 것이라고 발표. 닌텐도에서 11월 한달동안 450,000대를 출하한다는 발표로 물량 부족에 대한 우려를 가라앉힌 지 2주만에 물량 부족 사태가 발생할 것이라는 예측이 다시 나왔다. 이에 대해 닌텐도는 물량만 확보된다면 미국에서 닌텐도64를 발표한 이래로 최소한 1,500,000대 이상을 팔 수 있을 것이라고 입장 표명을 했다. 유저들에 대한 판매는 크리스마스 전에 거의 확실히 백만대를 돌파할 것이라고 언급하고 최근 한 유명한 소매 체인점은 1995년 중반 발표된 새턴의 판매 대수보다 1주일동안의 닌텐도 64의 판매 대수가 많다고 발표했다.

닌텐도의 경상이익에 대한 우려

닌텐도64의 높은 판매에도 불구하고 분석가들은 닌텐도의 빈약한 재정상태에 대해서 우려의 목소리를 표하고 있다. 그런데 특이하게도 이 현상은 경쟁사인 소니의 위협에 의한 것이 아니라 슈퍼컴보이와 게임보이같은 주력상품들의 쇠퇴에 의한 점이라는 것이다. 소프트웨어의 판매가 떨어지는 것만큼 이 두 게임기의 가격도 떨어지고 있어 닌텐도의 경상이익이 감소한다는 의미이다.

한 조사기관의 분석가인 다카노부 무라카미는 이를 '춘궁기'로 표현하면서 닌텐도의 수익은 재미있는 게임의 증가와 미국에서의 게임기 판매량이 폭발적으로 올라가고, 일본에서 수입이 늘어나게 될 내년 봄이후 크게 늘어 날 것이라고 예상했다.

뜨거워지는 아케이드 게임기판 개발 사정

컨슈머와 호환기판 대유행

「COBRA」「MODEL3」등.
점점 상승하는 기판의 성능. 한편에서는 컨슈머 호환기판의 증가 등 다양화를 보이고 있다. 과연 아케이드 기판의 향방은?

가정용 게임계에 서로 다른 차세대 기종의 머신 개발경쟁이 뜨거웠던 기억도 사라지기 전에 현재 아케이드 계에서는 게임기판 개발 경쟁이 격화되고 있다. 9월 12일~14일 치바현의 마쿠하리 메세에서 열린 제 34회 어뮤즈먼트에서 코나미가 신기판 「코브라」를 발표해 업계를 술렁이게 만들었다.

이 기판은 코나미가 일본 IBM과 공동개발한 것으로 MPU에 모토롤라제 POWER PC를 사용하였으며 매초 500만 폴리곤 표시와 환경 매핑, 각종 광원설정 등 화려한 영상표현을 가능케 하고 있다. 발표시기 등 상세한 내용은 미정이지만 현재 이 기판 전용의 3D격투 게임 『PF573 프로젝트』가 진행중이라는 사실 하나만으로 빅뉴스가 되고 있다.

한편, 높은 CG기술과 훌륭한 소프트 개발력으로 업계를 석권하고 있는 세가는 「버철파이터3」와 함께 신기판 「모델3」를 투입했다. 이 「모델3」는 군사 시뮬레이터의 개발로 높은 CG기술을 갖고 있는 미 로키드 머친사와 세가가 공동개발한 것으로서 종래의 주력기판인 「모델2」의 3배 이상의 묘화파워를 갖는다고 한다.

또 세가와 더불어 아케이드의 양대산맥이라고 하는 남코는 「알펜레이서」 등에서 사용되고 있는 「시스템 슈퍼 22」와 플레이 스테이션과 거의 비슷한 성능을 가진 「시스템2」기판이 주력이지만 「이미 신기판의 개발이 진행하고 있는 것은 확실」하고 발표해 앞으로 향방이 주목되고 있다. 또 캡콤은 2D 애니메이션의 표시능력을 비약적으로 상승시켜 'CD ROM에서 소프트 공급'이라는 새로운 방향성을 제시한 「CP 시스템 3」 제1탄으로서 판타지 2D격투 게임 「워저드」를 발표했다. 이 기판에서는 이미 시리즈 최신작 「스파3」의 개발이 진행되고 있으며 타 업계를 바짝 긴장시키고 있다.

컨슈머 호환기판, 외판 등 진행 다양화

한편 새로운 움직임을 보이고 있는 것이 컨슈머(가정용 게임기) 호환기판으로 제작하는 아케이드 게임이다. 특히 플레이 스테이션과 호환성을 가진 기판과 3D 게임의 제작이 계속되고 있다. 캡콤은 3D격투 게임 「스타글래디에디터」를 PS와 호환기판으로 제작했다. 또 타이토도 PS와 호환성을 가진 신기판 「FX-1」으로 「레이스톰」「파이터즈 임팩트」 등을 개발하고 있다.

컨슈머 호환기판으로 알 수 있는 것은 가정용과 업무용과의 연동전략이라는 것이다. 그 중에서도 캡콤은 「어디까지나 『기획』이 있을 뿐이고 스타그래디에이터의 『기획』이 가장 구현화하기 쉬운 기판를 선택했을 뿐이다」라고 말하고 있다. 또 3D 게임이 널리 보급되고 있는 상황에서 기판개발에 필요한 코스트가 상승하고 3D게임을 제작하는 메이커가 엄청난 웃돈을 요구하는 것도 사실이다.

이런 상황에 대해 세가는 「모델3」 기판의 외판(모델2,3를 이용해 타사에서 타이틀을 개발할 수 있는 허가를 주는 것)을 개시, 앞으로 업계 전체의 레벨 업을 엿볼 수 있게 되었다. 현재 이 기판을 사용해서 3D격투 게임 「데드 오어 얼라이브」를 개발하고 있는 테크모에서는 「『모델2』기판을 사용한 것은 우리가 가지고 있는 3D의 기술을 최대한으로 끄집어내려고 판단했기 때문이다」라고 말하고 있다.

아케이드 메이커에 있어서 고성능의 자사개발기판은 큰 자산임과 동시에 타사에 대한 든든한 자랑거리이기도 하다. 또 어느정도 정해진 성능안에서 게임개발을 강요당하는 컨슈머 업계의 개발에 비해, 아케이드에서는 소프트개발의 요구에 맞춰 자사에서 기판을 개발해 갈 수 있는 메리트도 있다.

한편으로 개발자측에서는 「기판이 고성능화해 감에 따라 표현방법도 점점 어려워져 제작에 부담이 늘어가는 한편 예산과 개발기간은 그만큼 늘지 않고 있다」라는 원성이 높은 것도 사실이다. 앞으로 계속해서 가속하는 아케이드 기판사정에 주목하고 싶은 심정이다.

스퀘어의 스탠다드 신 브랜드

돌진 준비 완료

어퀘스

스퀘어가 정통 장르의 소프트를 중심으로 라인업을 시작할 「아퀘스」의 설립을 발표했다! 제 1탄 소프트가 될 3개의 타이틀도 모습을 드러냈다. 신 브랜드를 설립한 스퀘어의 목적은 무엇이며 발표 타이틀은 어떤 것일까? 「아퀘스」의 전모를 밝혀본다.

진보된 스탠다드 소프트를 목표로

스퀘어가 게임 소프트에 사용할 새로운 브랜드를 발표했다. 그 명칭은 「AQUES(어퀘스)」로 결정됐다. 이것은 어드밴스드 퀄리티 엔터테인먼트 앤드 스포츠(Advanced Quality of Entertainment & Sports)의 약자이다. 이것은 보다 진화된 내용으로 고품질을 목표로 한 엔터테인먼트와 스포츠 게임 소프트라는 의미인 것이다.

어퀘스 브랜드로 발매되는 게임 제 1탄은 선수나 스타디움을 폴리곤으로 표현한 스포츠 게임인 『슈퍼 라이브 스타디움』과 4인 동시 화면 대전이 가능한 마작 게임 『프로로직 마작 하이진』. 2개 타이틀 모두 5,800엔으로 12월 20일에 발매될 예정이다. 이외에 97년 봄에 발매될 예정의 레이스 게임 『그랜드 챔피언즈 랠리』도 발표됐다. 3개 타이틀 모두 플레이스테이션용으로 편의점에서도 판매될 예정이다.

스퀘어라는 빅 브랜드가 있는데 왜 새로운 브랜드명으로 게임을 발매하는 것일까? "지금까지 스퀘어에서는 RPG, 시뮬레이션, 격투 액션 등을 발표했었지만 그동안 그다지 손을 대지 않았던 장르의 게임을 발매하기 위해서 스퀘어라는 브랜드의 네임 밸류를 통하지 않고 순수한 게임 소프트의 퀄리티를 유저들에게 전달해 주고 싶기 때문입니다." (스퀘어 홍보부)

그렇다면 스퀘어라는 브랜드는 어떤 식으로 사용될 것인가? "RPG인 『FFⅦ』과 같이 지금까지 손을 대 왔던 장르에 대해서는 스퀘어 브랜드로 발매하고 어퀘스에서는 그 이외 장르의 게임만을 취급할 것입니다."(스퀘어 홍보부)

결론적으로 어퀘스는 새로운 장르보다는 오히려 스탠다드하다고 말할 수 있는 장르가 중심이 되지만 단순히 표준 장르의 소프트를 발매한다기 보다는 지금까지와는 다른 컨셉트로 신기축을 이루어 「새로운 스탠다드」를 만들어 가는 것이 목표라고 할 수 있다.

어퀘스의 신작 3 타이틀

슈퍼 라이브 스타디움

- 장 르 : 스포츠
- 현지 발매일 : 96년 12월 20일
- 제작사 : 어퀘스
- 현지 발매가 : 5,800엔

리얼 타임 시점 변경과 퀵 리플레이 등 시합의 요소요소에 다양한 시각적인 효과를 보여줄 『슈퍼 라이브 스타디움』. 사진에서 보는 것처럼 화면은 풀 폴리곤이다. 돌진해 오는 런너와 볼을 기다리는 포수를 홈 베이스의 뒤쪽으로부터 본 시점이 되어 있기 때문에 게임의 현장감을 더욱 생생하게 맛볼 수 있다. 아마 TV의 야구 중계에서도 이렇게 박력넘치는 앵글로 화면을 잡을 수는 없을 것이다. 플레이하고 있는 사람은 물론 옆에서 게임을 감상하고 있는 사람들만이 즐길 수 있는 신감각의 야구 중계이다.

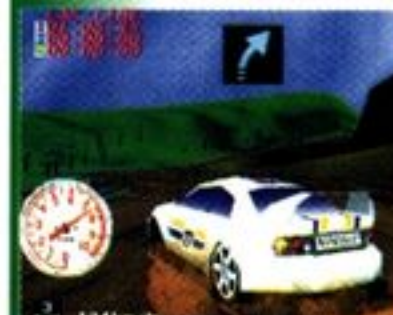
프로 로직 마작 하이진

- 장 르 : 테이블
- 현지 발매일 : 96년 12월 20일
- 제작사 : 어퀘스
- 현지 발매가 : 5,800엔

마작 게임은 그동안 상당히 많이 발매되었지만 이 『프로 로직 마작 하이진』은 지금까지는 존재하지 않았던 어퀘스만의 마작 게임이다. 플레이어의 마작을 논리화한 「로직 컨스트럭션 모드」를 채용해서 마작사를 프로그래밍할 수 있다. 프로그램된 마작사끼리 4인 동시 화면 대전도 가능하다. 그 외에도 실제 프로 마작사 16인과 대전할 수 있는 모드와 마작 게임 최초의 실황까지 준비되어 있다. 최강의 마작 게임으로 최강의 마작사를 프로그래밍하자.

그랜드 챔피언즈 랠리

- 장 르 : 레이스
- 현지 발매일 : 97년 봄 예정
- 제작사 : 어퀘스
- 현지 발매가 : 미정

이 레이스 게임은 랠리의 박력넘치는 감각을 현장감 넘치게 완벽 재현한 게임이다. 초당 60프레임 + 하이 폴리곤을 실현했고 산뜻하고 부드러운 화면을 표시하고 있다. 최강의 공식 인정 레이스를 지금까지는 없었던 리얼함으로 즐길 수 있다. 머신의 셋팅을 자유자재로 할 수 있고 돌파할 코스의 레이 아웃도 다양하게 준비되어 있다. 레이스라는 평범한 장르의 게임이지만 어퀘스 게임에서만 맛볼 수 있는 노하우가 대폭 들어가 있기 때문에 기대해도 좋은 작품이다.

공격당하면 처녀 게이지가 가득차는 이색 격투 액션 등장

세이버 마리오 네트

BATTLE SABERS

반다이 비주얼에서 새로운 시스템의 격투 액션 게임이 등장한다. 특히 장르면에서 파격적이어서 3D를 겸비한 대전 액션으로 순애적인 요소가 가미되었다. 또한 인기 소설을 원작으로 하여 탄탄한 스토리와 화려한 애니메이션으로 격투 액션의 새로운 장을 열게 될 것이다.

장 르	3D 순애대전격투액션	현지 발매일	미정
제작사	반다이 비주얼	현지 가격	미정

게임 시스템 체크

이 작품에서는 게임 캐릭터가 세이버(안드로이드)로 설정되어 있어 대전 장면 전에 캐릭터의 신체 일부분을 변경할 수 있는 시스템이 채용되어 있다. 결국 같은 캐릭터라도 신체의 조합에 따라서 공격 판정이나 데미지, 그리고 움직임 등이 변경되며 이것에 따라서 전혀 다른 별개의 전투 방식이 요구된다.

이 신체 체인지 시스템에 의해서 생겨나는 다양한 전투는 기존의 격투 게임과는 전혀 다른 재미를 느낄 수 있을 것이다.

게임에서 사용할 수 있는 신체는 펀치 2종과 킥 2종, 점프 관련 2종으로 합계 6종류가 있다. 또한 이 이외에도 강력한 위력을 자랑하는 「숨겨진 신체」가 있는 듯하니 기대해도 좋을 듯 싶다.

스토리는 인기소설에서 착안

남자밖에 없는 불가사의한 가상 세계인 테라츠에는 일본 에도시대와 비슷한 생활방식을 가지고 살아가는 자포네스라는 나라가 있다. 주인공 마미야는 이곳의 보통 소년으로 그가 우연한 계기로 감정을 가진 여성형 안드로이드인 라임과 우연히 만나게 되며 이야기는 시작된다.

이것이 이미 일본에서 발표된 소설의 초반으로 게임의 스토리 또한 이 소설을 바탕으로 하였기 때문에 거의 같다고 할 수 있다. 등장하는 캐릭터들은 모두 주인공에게 반해 버리고 과연 누가 주인공의 파트너로서 적당한지를 격투로 결정하는 것이 바로 이 게임의 내용인 것이다. 이번에는 투신정 풍의 각 캐릭터들을 소개해 보도록 하겠다.

등장 캐릭터

최신 정보로 더욱 극명해진 초특급 공포

바이오 하자드2

97년 3월로 발매일이 결정되고 그래픽과 스토리가 조금씩 드러나고 있는『바이오 하자드2』. 이번호에서는 새롭게 바뀐 레온의 캐릭터 디자인을 전과 비교해 보고 경찰서 내부의 여러 장소를 소개, 전작의 적들로부터 2에 나올 크리처들을 예상해 보았다.

장르	호러 어드벤처	현지 발매일	97년 3월
제작사	캡콤	현지 가격	미정

BIOHAZARD 2

레온의 변신 & 좀비 견 등장

처음 발표 당시는 전작의 크리스와 비슷한 복장으로 아무리 봐도 신참 경관이라고는 생각되지 않았다. 하지만 이번에 발표된 사진을 보면 단정한 옷차림에서부터 뭔가 다른 분위기. 또 머리 스타일이 약간 변했으며 좀더 길어졌다. 또한 눈매도 약간 순한 느낌을 주며 키도 약간 커진 것 같다.

사무실

라쿤 경찰서 사무실의 마을에서 발생된 사건의 대부분은 이곳에서 처리된다. 서류들이 어지럽게 흩어져 있는 책상들은 더욱더 현실감을 준다. 하지만 현재는 좀비 경관들만이 열심히 일하고 있다. 지형을 이용하여 좀비들을 물리치자.

로비

여러가지 다른 방으로 갈 때에 통하게 되는 곳. 전작의 홀과 같은 역할이 아닐까? 하지만 2에서는 로비에서도 적들이 나온다. 내려진 셔터는 긴급한 상황임을 암시. 주위에는 유리 파편들이 튀어 있다. 전작에서는 홀에서 동료들과의 커뮤니케이션이 있었는데 과연 이번에는 어떻게 될까?

무기고

경찰서의 무기는 모두 이곳에 있다. 내부에는 좀비화된 경찰견이 있으며 이곳은 주차장을 사이에 두고 사격 훈련장과 연결되어 있다. 좀비 견을 피해 무기를 얻은 후 하늘로 보내자.

좀비에게 목과 머리를 잡힌 엘자

사무실에는 수많은 좀비들이 플레이어를 기다리고 있다. 모두 깨끗이 처치해 버리자!

근거리에서 적과 대치하고 있는 엘자

문을 부수고 락커 안을 살피는 엘자

레온보다 몸집이 더 큰 좀비 견

엘자의 총이 좀비 견에 명중

서장실

벽에는 역대 서장들의 사진이 걸려 있으며 중앙에는 도시의 모형이 있다. 이곳은 밖을 한눈에 내다볼 수 있도록 사방이 유리로 되어 있다. 깨끗하게 정리된 모습이 왠지 더 어색한 느낌.

○도시의 모형은 서장실의 분위기를 잘 표현해 준다

○양쪽으로 총을 난사하는 엘자

사격훈련장

서내의 경찰들이 훈련하는 곳으로 인간형 타겟이 걸려 있다. 주위를 찾아보면 총기나 탄환이 떨어져 있을지도... 5개의 사격 박스가 있으나 실제로 사격 연습을 할 수 있는 지는 미지수.

①여유있게 사격 연습할 시간이 있는 걸까? ②표적은 스위치를 누르면 앞으로 다가온다
③이곳에도 좀비 경찰견들이 있다

『2』에서는 어떤 생체 병기가?

현재 공개된 화면에서는 경관 좀비와 좀비 견의 등장이 확인된다. 하지만 게임에 이 두가지 적만 등장할 리는 없다. 때문에 이번에는 전작에 등장했던 적들을 토대로 이번에 등장하게 될 몬스터들을 추측해 보았다.

인간

전작에 등장했던 좀비는 바이러스에 감염된 연구원이었다. 하지만 이번에는 경찰관이라는 것 때문에 전투력이 전작보다 높을 것으로 예상된다.

새 or 동물

좀비 견의 등장은 이미 확정된 사실이고 그 나머지 동물은 과연 어떤 것들일까? 전작 베란다 등에서 출몰한 까마귀 떼가 또 다시 등장하게 될지 아님 이번에는 독수리 정도?!

크로스

케르베로스

곤충

전작에서는 사체로부터 감염되어 성장하고 거대화되는 것도 있었다. 그렇다면 이번에는 지하 주차장이나 식당 등에서 초대형 변이 바퀴벌레가 떼로 나타날 지도...

후스크

웹스피너

파충류

경찰서 내에 뱀이나 도마뱀이 있을 거라고는 생각하기 힘들다. 하지만 밖으로 나갈 경우에는 가능성이 전혀 없지만도... 용이 만약 지하 주차장에서 급습한다면?

아더

용

어류

역시 경찰서 내에서는 등장하기 어려울 것이다. 관상용 열대어 정도는 있을 법도 하지만 전작처럼 달려들지는 않을 것 같은데...

넵튠

식물

전작에서는 인공으로 만들어진 것들이 등장했다. 경찰서 내에는 관상용 식물 정도가 있을 듯한데 이것들이 바이러스에 감염되어 사람을 공격할런지는 의문이다.

프랜트42

생물병기

제일 기대되는 것이 바로 이 생물 병기. 병기로 개발되었기 때문에 감염에 의한 자연발생은 아닐 것이다. 그렇다면 역시 앰브레라의 짓일텐데 이번에는 무엇을 만들지 의문이다.

키메라

헌터

30명 전격 등장.
이제 킹오파는 우습지 뭐야!

투신전 闘神伝 3

BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

투신전 신 시리즈가 소리소문도 없이 불과 발매 2달을 남겨두고 긴급 등장했다. 이번 제 3탄의 가장 큰 변경점은 등장 캐릭터가 전작 인원의 두배로 파워 업했다는 것과 주활동 무대가 되는 스테이지가 밀폐 공간으로 바뀌었다는 점이다.

장르	격투 액션	현지 발매일	96년12월31일
제작사	타카라	현지 가격	미정

연타에서 보여주는 무한 파워업

전작에서는 小 → 大 필살기로 입력하지 않으면 연속기를 사용할 수 없었지만 이번에는 버튼을 연타하는 것만으로 일정 연속기를 사용할 수 있게 됐으며 사용 도중에 大버튼 연타로 교체해 다른 연속기도 낼 수 있다.

천정 & 벽을 이용한 색다른 공격 패턴

『3』의 필드는 사방으로 가로막혀 힘껏 튀어오르면 천정에 붙어 있다가 타이밍 좋게 낙하할 수 있다. 지금까지에서는 링 아웃이 있었지만 이젠 그런 구시대적인 승리패턴은 필요없게 됐다. 그대신 이번 시리즈에서는 상대를 벽에 밀어붙치는 기술을 각 캐릭터가 갖고 있으며 사용방법에 따라서는 공중 콤보로 이어지는 것도 있다고.

전작과 비교해 또다른 변경점으로는 각 캐릭터마다 2~3개 정도의 필살기가 증가됐다는 것과 전작과 비교할 수 없는 화려한 필살기를 방출한다는 것. 물론 파워는 두말하면 잔소리.

○천정에 붙어 있는 검은 그림자는 누구?

○벽쪽으로 힘차게 내동댕이치면 거머리처럼 딱 붙는다

7인 캐릭터의 필살기 변신

에이지

○궁극필살기 지옥문이 보다 화려해졌으며 비상참을 작게 입력하면 자신이 붉게 빛나면서 상대를 공격할 수 있게 된다

카인

○카인의 헬즈 게이트도 전작과는 확실히 다른 기술이 되었으며 숄더 드로우를 입력하면 자신이 황금색이 되면서 상대에게 데미지를 입힌다

몬도

○몬도에 관해서는 아직 불분명하지만 새로운 기술로서 등 가운데 옷섶이 열리면서 공중에서 부적을 떨어뜨리는 것이 추가된 것 같다

카오스

뭐니뭐니해도 카오스를 선택했을 때의 즐거움은 조작하지 않고 무방비 상태로 두면 상대에게 얻어맞고 '아아 인생 무상'이라며 벌렁 드러눕는 것을 지켜보는 것인데, 이번에는...

트레이시

○이번에도 변함없이 밸런스 좋은 캐릭터로 등장하는 트레이시의 「일렉트로닉 쉐도우」. 전작과는 달리 상대를 벽으로 날리는 기술로 변경된 듯하다

○상대를 교란시켜 가까이 접근해 필살기를 내는 「무도 런」의 한장면.

듀크

○듀크는 전작과 비교해 상당히 파워 업된 느낌. 좌 → 하 → 좌상으로 상대를 공중 높이 띄우는 기술에 강하며 이것을 이용해 공중 콤보를 방출하는 것도 가능하다

가이아

○사진 화면으로 보기에는 전작과 크게 달라진 점은 없어 보이지만 궁극 필살기 「죄」가 변경된 듯 보인다. 검을 지면에 내리꽂아 회전하면서 상대에게 데미지를 주는 기술인가?

『3』는 이만큼 진화했다

격투 액션 사상 전대미문의 인원이 등장하는 이번 시리즈는 최근 격투 액션의 새로운 다크호스로 떠오르고 있는 『사이킥 포스』의 활동무대와 같이 밀폐 공간에서 활약하게 되어 색다른 데스워치(deathwatch/죽음을 지켜봄)와 변화무쌍한 공중콤보, 필살기의 파워 업은 물론 종류에 있어서도 상당수 증가, 1년동안 투신전이 보인 진화는 실로 눈부실 정도다.

화면 사진으로 보아도 쉽게 알 수 있듯이 『3』가 되어 추가된 요소는 상당히 많다. 이제 연말이 되면 이들 화려한 필살기와 궤적(軌跡)을 만드는 검, 정체불명의 초필살기를 직접 눈으로 확인할 수 있을 것이다.

이것은 카오스의 연속기. 小무기 버튼을 연타하면 처음에 상대를 낫으로 찌른 후 상공으로 낫을 들고 올라갔다가 회전하면서 다시 마지막 공격을 가한다

필살기와 궁극필살기

이번에는 모든 캐릭터가 필살기를 사용하면 무기의 궤적(軌跡)이 남게 된다. 또 전작과 비교해 필살기 종류도 상당히 증가했으며 궁극필살기와 비운필살기도 새로운 효과를 발휘한다.

카인의 궁극필살기 헬즈 게이드. 전작에서는 상대를 높이 차올리는 기술이었지만 『3』에서는 다른 기술로 바뀐 듯하다. 1방이라도 히트하면 벽에 몰리지 않는 한 최후까지 연속기가 들어가며 도중에 두개의 필살기를 쓸 수 있게 된다

카인의 궁극필살기 헬즈 게이드. 전작에서는 상대를 높이 차올리는 기술이었지만 『3』에서는 다른 기술로 바뀐 듯하다. 1방이라도 히트하면 벽에 몰리지 않는 한 최후까지 연속기가 들어가며 도중에 두개의 필살기를 쓸 수 있게 된다

새로운 종족 페이카와 인류의 격돌하는 지상 최대의 전투

페이크 다운(가칭)

FAKE DOWN

화려한 제작진과 애니메이션계의 실력파 크리에이터들이 다수 참가해 화제를 모으고 있는 초대작 SF어드벤처. 일본에서는 꽤 유명한 비주얼 콘셉트 디자이너 오토모씨의 참여로 아직 개발 상의 CG영상이지만 아름답고 미스터리한 분위기에 유저들의 관심이 모아질 것으로 전망된다.

장르	액션	현지 발매일	97년 3월
제작사	시스템 세콤	현지 가격	미정

3D공간에서 폴리곤 캐릭터를 조정한다

실제의 게임 화면에서 배경이 되는 CG영상 속에 폴리곤의 캐릭터를 움직인다. 게임 시스템의 자세한 사항은 아직 알려져 있지 않지만 게임 중에는 전투가 있고 그것은 액션에 의해 이루어진다. 격투의 요소가 강하게 들어간 게임이 될 것 같다. 본작에서는 시나리오, 캐릭터 디자인, 설정 등 작품 세계의 구축을 애니메이션 제작회사 「글프 택」이 담당했으며 그것을 기초로 소프트하우스가 게임 디자인, 프로그램 등을 구상하여 게임을 만들어가는 특수한 작업을 하고 있다. 서로 전문 분야에서 실력을 유감없이 발휘해 훌륭한 작품을 만들어 낼 것으로 보인다.

이야기에 등장하는 캐릭터들

주인공을 비롯해 메인이 되는 등장인물 중 3명을 소개하기로 하겠다. 본작의 세계에서는 인류를 위협하는 「페이카」라고 하는 수수께끼의 종족이 등장한다. 이 등장인물이 페이카인은 아닐까?

뮤지아

엘렌

주인공 페이카

『페이크 다운』의 세계

거대한 구양조에서 태어나 인간의 7년에 해당하는 성장을 2개월만에 해 버린 주인공. 후두부에 접속되어 있는 케이블에서는 교육이라고 하는 정보가 뇌 안에 흐르고 있다. 처음으로 자신의 발로 서게 되었을 때 케이블에서 소리가 들려왔다.

「당신은 지상에 가서 사람들이 두려워 떨고 있는 페이카를 전멸시키고 사람들이 다시 지상에 살수 있도록 하기 위해 태어났습니다. 당신은 그 때문에 태어난 페이카인 것입니다.」

적 페이카를 이기기 위해서는 우수한 DNA를 흡수해야 하는 특수한 능력을 사용할 것. 지상에 횡행하는 페이카와 지하에서 숨어 사는 사람들의 전투. 주인공이 지상에 발을 내딛는 순간부터 「페이크 다운」의 세계는 시작된다.

유적

에네르기 플래드

키라의 방

아쿠아폴리스

점점 그 기대를 더하는 토종 3D액션

크사나

장르	격투 대전	발매일	96년 말 예정
제작사	이오리스	기타	모션 캡처

국내 최초의 3D 액션 모션캡처 게임인 『크사나』가 챔프에 최초 공개된 후 독자의 기대도는 커져만 가고 있다. 개발의 진척도는 이오리스로부터 속속 공개되는 화면 사진을 통해 알 수 있다. 아직은 개발 중인 화면이기 때문에 미흡한 점이 없지 않지만 최초의 국산 개발 3D이기 때문에 그 기대도는 더욱 높다고 할 수 있다. 이번호에는 공개된 화면 사진을 토대로 각 캐릭터의 동작과 스테이지를 체크해 보겠다.

의문의 트랩 등 신 시스템 존재

점점 그 실체가 드러나고 있는 이오리스의 『크사나』. 지금까지의 개발 현황을 보면 스테이지의 배경 설정과 캐릭터의 체력 게이지 그리고 캐릭터마다의 기본기와 필살기 등의 작업이 마무리 단계인 것으로 보인다. 특히 스테이지마다 설치되어 있는 의문의 트랩은 이 게임이 타 격투 액션과는 다른 새로운 시스템이 존재한다는 것을 예측해 볼 수 있다.

CHECK 1 캐릭터마다의 부드러운 연속 동작을 보여주는 크사나

숀 vs 마리의 전형적인 대전의 도입부이다. 아직 개발 중인 화면이기 때문에 체력 게이지나 타임 체크 등에는 아직 어색한 부분이 보인다.

캐릭터들이 연속 동작 사진을 보면 상당히 부드럽게 움직인다는 것을 알 수 있다. 특히 크사나에는 일반 격투에서는 자주 볼 수 없는 기술들도 등장한다. 이것은 모션캡처를 통해 실제 격투가의 모션을 그대로 연출해 냈기 때문에 가능한 것으로 보인다.

ROUND 1

READY

랜디의 점프 옆차기

CHECK 2 1P와 2P의 확연한 컬러 구분

숀 VS 숀의 대전을 보면 타 게임과 마찬가지로 동일 캐릭터 대전이 가능하다. 또 1P 컬러와 2P 컬러의 차이를 볼 수 있다. 배경 스테이지인 바닷가와 저 멀리 지평선이 실제와 가깝게 보인다. 숀의 기술 중에는 상대에 밀착하여 팔꿈치로 가격하는 기술이 존재한다. 『버파2』의 리온의 기술과 흡사하다.

숀의 찍어차기 모션이다

CHECK 3 다양한 스테이지마다 존재하는 트랩들

갑판 위에서 벌이는 대전 화면

숀의 기술로 앉아서 다리 걸기의 모션

크사나에는 바닷가에 떠 있는 요트 위에서의 대전이 존재한다. 근처에는 또 다른 요트가 존재하고 갑판 위에 장치된 트랩 이외에도 요트가 움직이는 것에 따라 대전에 지장을 주는 트랩이 있을 것으로 예상된다. 이 추측은 타 스테이지에서와는 달리 주로 하단 공격이 많은 것을 보면 스테이지 자체가 파도 등에 영향을 받아 움직일 듯하다.

숀의 앉아 돌려차기가 실패하자 전진하며 킥 캔슬이 들어간다

탐험대의 핫 이슈 오피니언

연말을 계기로 대 각축전을 벌일 각 게임기와 게임 메이커들. 현재 게이머들의 최대 관심사인 연말 승자는 과연 누구일까? 새턴과 플스 그리고 연말을 목표로 칼을 갈고 있는 닌텐도. 벌써부터 기대가 된다.

김또깡

96 96년은 차세대 게임기의 춘추전국 시대였다.
연 연이어 터져 나온 32비트기에 이어 64비트라는
말 말로만 들었던 고성능의 N64가 탄생되었다.
시 시작은 약간 덜컹거렸지만
장 장기적인 측면으로 보면 N64는 앞으로 가장 재미있는 게임기가 될 것임에 틀림없다.

손수달

게임 제작과 모플의 세계에 몰두했던 손수달은 결국 현주달과의 전쟁으로 인해 게임제작을 남몰래 진행하기 위해 강원도 산간 지방에 은둔 생활에 들어갈 것을 결심한다. 강원도의 산골에 모든 장비를 공수하고 이제 막 강원도로 출발하려는 순간 TV에서 이런 뉴스가 나오고 있었다.
「강원도 무장 공비 출현 입산 전면 통제」

이인분

난생처음 「매직 더 개더링」을 배운 후 매직에 푹 빠진 이인분. 일하는 시간이고 노는 시간이고 툭하면 매직을 하자고 졸라서 주위사람들을 귀찮게 한다던 중에 신입사원 G.G.Lee와 처음 만난 날. "야! 너 매직하나?"(참고로 매직을 할 줄 아냐는 의미임)라고 물었다. 이때 신입사원 G.G.Lee 깜짝 놀라며 말과 행동을 같이 했다. "어머나! 이건 성폭력이야!". 퍽!

박쥐연

전생 테이프가 나돌고 있다는 소문을 듣고 잽싸게 레코드점에서 테이프를 사들고 온 박쥐연. 이어폰을 끼고 조용히 눈을 감고 서서히 최면 상태로 빠져드는데... 궁금증이 발동한 김또깡 "뭐가 보여?" "예, 수풀이 우거진 곳에 내가 누워 있어요. 그리고 그 옆에는 난쟁이들이 많아요"
"아하! 알겠다. 너 전생에 걸리버였구나! 어쩐지 좀 굼뜨다 했다!"

G.G.Lee

얼마전 황당하게도 챔프 사무실로 마이클 잭슨의 공연 티켓을 사러 온 말괄량이 아가씨가 있었다. 그녀는 막무가내로 공연표를 내놓지 않으면 챔프 사무실에서 나가지 않겠다고 떼를 써 지금까지 챔프에서 잡일을 하고 있다. 자신의 이름을 G.G.Lee라고 밝힌 그 말괄량이는 한물간 게임기어를 좋아해서 G.G인지 어쩐지는 알 수 없다. 그러나 확실한 것은 지지리(?)도 못생겼다는 것이다.

독자 탐험대 — 김종걸

푸할할! 잠실에 버파3가? 달리는 DASH가 빠질쏘나---아이들을 이끌고 용산에서 잠실까지 전전한 결과. 끄악! 아찌라의 침묵! 우리들은 너무 놀라 할 말을 잃고 말았다. 이제 곧 서울시내에 이것이 퍼질 생각을 하니 눈앞이 깜깜하구나. 그건 그렇고 버파3! 비록 조금이었지만 버파3는 우리에게 또 다시 충격으로 다가올 것임을 단언하는 바이다.

탐험대가 체험한 이달의 추천게임

전설의 오거배틀

8

PS
시뮬레이션 RPG
아트딩크

기본적으로는 SFC용을 충실히 재현한 완성도 높은 이식작에 불과하지만 배틀 신이나 필드 신 이외, 마법이나 아이템 연출 등이 상당히 다채롭게 진화되었다. 또한 시점 변경이 가능해진 것과 각 시나리오의 오프닝 스토리로 인해 세계관을 쉽게 이해할 수 있다는 것, 유니트 편성 아이콘이 증가된 것과 각 장에서 세이브가 가능하게 된 것 등이 가장 특이할 만한 변경 사항이다.

스펙트럴 타워

7

PS
RPG
아이디어 팩토리

게임 자체는 좀 단순하지만 임의의 번호를 입력, 주인공을 선택해 독자적인 캐릭터를 만드는 시스템이나 주사위를 굴려 테이블 토크적인 전투를 연출할 수 있는 것 등은 이전 RPG에서는 느껴보지 못했던 참신함을 전해준다. 2D던전에 숨겨진 열쇠, 보물상자를 이용한 올가미나 각 층에 준비된 설치물들로 인해 단순해지기 쉬운 게임성을 보완하고는 있지만 각 플로어 공략이 너무 쉬운 듯한 느낌이...

줄스 오브 오락클

7

SS
퍼즐
선소프트

한글화 새턴 소프트가 점차 증가추세를 보이고 있는 가운데 「우영 엔터테인먼트」에 의해 드디어 모습을 나타낸 「줄스 오브 오락클」. 커서와 버튼 하나로 대부분의 게임 진행이 가능하며 미스트와 비슷한 분위기의 퍼즐로 퍼즐이라는 의미를 다시 생각하게 할 것이다.

대작 터지는 연말시장, 각 메이커들의 대혈투!

12月

96년은 닌텐도 64가 태어난 해이다. 곧 아직은 시작에 불과하다는 말이다. SFC만큼의 빠른 성장을 거두지는 못했지만 닌텐도 64는 연말 게임 시장을 맞이하여 대작들의 발매를 서두르고 있다. 또 얼마전 미국 발매에서는 출시 사흘만에 35만대가 판매되는 호조를 보인 것만 봐도 닌텐도 64의 연말 시장에 거는 기대는 더욱 크다고 할 수 있다. N64용 『원더 프로젝트 J2』가 11월 22일, 11월말에는 『마리오 카트 64』, 그리고 다시 꿈틀거리는 SFC용 소프트 중에는 『슈퍼 동키콩 3』가 11월 23일, 『드래곤 퀘스트 Ⅲ』가 12월 6일로 발매가 예정되어 있어 과거의 닌텐도 매니어들을 다시 흡수해 예년의 영광을 되찾을 수도 있을 듯하다.

올 겨울 아케이드 박터진다!!
드디어 올것이 오고야 말았다. 『X맨 VS 스트리트파이터』를 출발로 버철파이터 3의 대강타! 캡콤의 『워저드』와 갖가지 격투액션 게임의 대 공세가 쏟아지기 일보직전이다. 코나미의 코브라라는 신시스템으로 선보이는 초기대작! 그리고 SNK, NAMCO, SEGA, TAKARA, KONAMI 등 엄청난 메이커들이 들고 나오는 액션 PARTY는 벌써부터 기대가 된다. 이 액션 축제가 벌어지기 시작한다면 차세대기를 가지고 있는 친구들이 하나도 안부러운 겨울이 될 것이다. 『사무라이 스피리츠 아마쿠사강림』, 『철권 3』, 『스트리트파이터 3』. 오! 말만 들어도 벌써부터 흥분된다.

아케이드가 박이 터진다면 새턴은 몸을 불사른다! 드디어 새턴에도 볕뜰날이 다가오기 시작했다. 10월말부터 터지는 새턴 기대 소프트 그리고 11월이면 공개되는 세가의 아껴둔 감초들이 너도 나도 세상으로 나올 것이다. 특히 아케이드 이식작인 『버철 캅2』, 『버철 온』, CD 4장으로 출시되면서도 6800엔으로 발매되는 와프사의 『에너미 제로』만으로도 새턴은 연말을 완전정복할 것이다. 또한 『FFⅦ』을 잠재울 새턴의 감춰진 RPG는 과연 무엇일까? 지금까지는 PS에게 조금 밀리는 듯했지만 이번 『랑그릿사 3』로 대역전 공세를 벌이기 시작하는 새턴! 연말을 기대하라!

가장 많은 제작사가 있고 가장 많은 유저를 가지고 있고 가장 많은 게임이 쏟아져 나오는 기종은? 『IBM PC』. 네 정답입니다. 아무리 차세대기들이 잘났다고 떠들어도 아직까지는 상대도 안된다. IBM PC 게임 또한 『C&C 레드 얼럿』, 『피파 97』, 『NBA97』 『삼국지 5』 등 연말 대축제가 준비 중이다. 한동안 떴다가 사라지는 게임기들과는 달리 과연 불멸의 게임기라고 할 수 있는 PC의 연말 대축제를 기다려 보자!

플스는 연말 소프트 시장을 공략하기 위해 지난 10월 10일 하드웨어 가격을 14,000엔, 원으로 환산하면 100,000원 정도로 인하했으며 소프트에 있어서도 빠른 시일내에 평균 가격선을 4,800엔 선으로 조정할 것이라고 선포해 현재 닌텐도와 세가는 초긴장 상태에 돌입했다. 황금의 시기라고 할 수 있는 크리스마스, 연말연시를 겨냥해 소니사는 여전히 고삐를 늦추지 않고 『신슈퍼 로보트 대전』, 『젝시드』, 『제로 디바이드 2』에서 『부시도 블레이드』, 『FFⅦ』으로 이어지는 스퀘어 대작 타이틀을 기수로 게임 시장의 독주를 노리고 있다.

삼국지 Ⅳ

8

SS
전략
시뮬레이션
코에이

한글화 새턴 소프트로 이제는 새턴이 우리나라에도 깊히 뿌리를 내렸다는 생각이 들게한 작품이다. IBM PC로 발매되어 폭발적인 인기를 누렸던 작품인 만큼 더이상 말이 필요없는 게임으로 소장본으로도 충분한 가치를 지닌 작품이다.

마베라스

8

SFC
액션
어드벤처
닌텐도

なんだその帽子は!わらわせんなよ。
先生にいい子いい子してもらったか?
キャンプなんてダサくてやってらんねぇーぜ。

서서히 잊혀져 가는 줄 알았던 SFC에 닌텐도가 다시 손을 대기 시작했다. 액션과 퍼즐의 요소를 포함한 새로운 타입의 어드벤처 게임인 『마베라스』가 바로 그것이다. 개성이 강한 3인의 캐릭터들을 사용해 대해적 '마벨릭'이 걸어 놓은 수수께끼를 풀어가는 흥미진진한 게임이다. 『마베라스』는 서랍 속 깊숙히 넣어두었던 SFC를 다시 꺼내고 싶게 할만한 게임이다.

천상소마 영웅전

9

IBM PC
RPG
F.E

국산 RPG도 이제는 이 정도의 수준이구나하는 느낌을 받게 될 F.E의 『천상소마 영웅전』이 그 모습을 들어냈다. 왠지 일본풍의 느낌이 들기도 하지만 RPG의 원조가 일본인만큼 어쩔 수 없는 부분이라고 치면 더 이상 국산 IBM PC 게임으로는 손색이 없는 작품이다.

96년 총결산

TOP GAME RANKING

■ 통계기간: 1996년 1월 1일~1996년 10월 31일
■ 조사 방법
게임챔프 96년 2월호~11월호 애독자 엽서 통계(40%), 독자 전화 응답(20%), 게임 관련업체 및 매장 판매 통계 조사(20%) 미국, 일본 등 유명 게임지 96년 결산 순위 통계(10%), 현지 특파원 조사 보고(10%)

애독자 텔레파시(96년 11월호 애독자 앙케이트 조사 결과)

올해(96년 1월부터 10월까지) 발매된 게임 중에서 가장 재미있던 게임은?

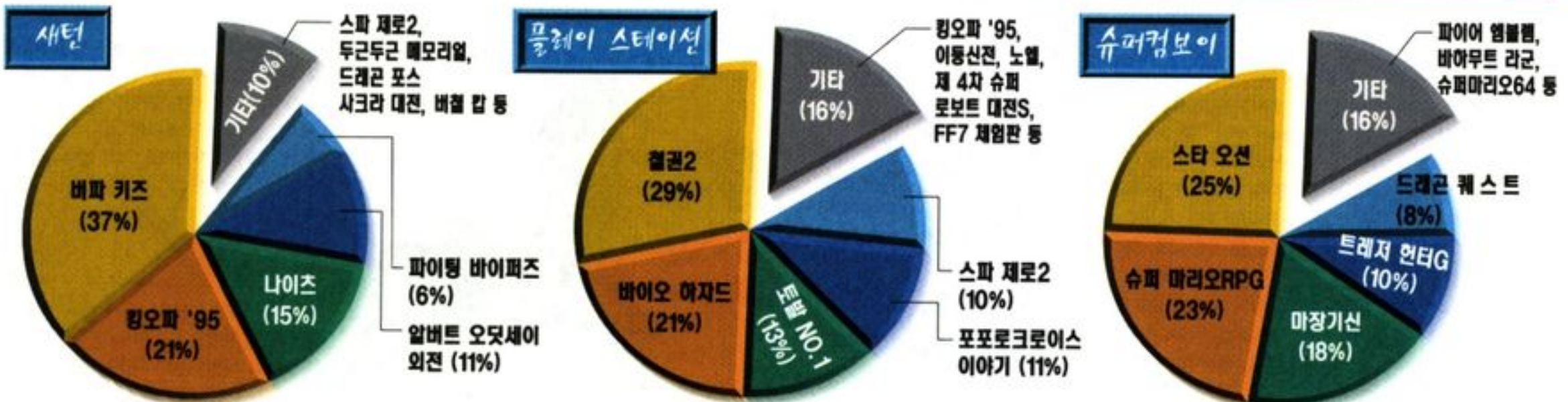
새턴

- 버파 키즈 (37%)
- 킹오파 '95 (21%)
- 나이츠 (15%)
- 알버트 오딧세이 외전 (11%)
- 파이팅 바이퍼즈 (6%)
- 기타(10%) — 스파 제로2, 두근두근 메모리얼, 드래곤 포스 사쿠라 대전, 버철 캅 등

플레이 스테이션

- 철권2 (29%)
- 바이오 하자드 (21%)
- 토발 NO.1 (13%)
- 포포로크로이스 이야기 (11%)
- 스파 제로2 (10%)
- 기타 (16%) — 킹오파 '95, 이동신전, 노엘, 제 4차 슈퍼 로보트 대전S, FF7 체험판 등

슈퍼컴보이

- 스타 오션 (25%)
- 슈퍼 마리오RPG (23%)
- 마장기신 (18%)
- 트레저 헌터G (10%)
- 드래곤 퀘스트 (8%)
- 기타 (16%) — 파이어 엠블렘, 바하무트 라군, 슈퍼마리오64 등

'96 새턴 TOP 10

순위	게임	정보
1	버철 파이터2	격투 액션 / 세가, 삼성전자 / 5,800엔
2	킹 오브 파이터즈 '95	격투 액션/SNK/7,800엔
3	나이츠	액션/세가, 삼성전자/5,800엔(110,000원 - 아날로그 패드)
4	버철 파이터 키즈	격투 액션/세가, 삼성전자/5,800엔
5	버철 캅	건슈팅/세가/7,800엔
6	스트리트 파이터 제로2	격투 액션/캡콤/5,800엔
7	팬저 드래군 쯔바이	3D 슈팅/세가/5,800엔
8	세가랠리 챔피언 쉽	레이싱/세가/5,800엔
9	드래곤 포스	시뮬레이션/세가/5,800엔
10	드래곤 볼Z -위대한 드래곤 볼의 전설-	플레잉 애니메이션/반다이/6,800엔

'96 플레이 스테이션 TOP 10

순위	게임	정보
1	철권2	격투액션 / 남코 / 5,800엔
2	바이오 하자드	어드벤처/캡콤/5,800엔
3	두근두근 메모리얼	시뮬레이션/코나미/6,800엔
4	리지 레이서 레볼루션	레이스/남코/5,800엔
5	포포로크로이스 이야기	RPG/SCE/5,800엔
6	환상수호전	RPG/코나미/6,800엔
7	제 4차 슈퍼 로보트 대전S	시뮬레이션/반프레스토/6,800엔
8	토발 NO.1	격투액션/스퀘어/ 5,800엔
9	투신전2	격투액션/타카라/5,800엔
10	노엘	기타/파이오니아 LDC/6,800엔

'96 슈퍼컴보이 TOP 10

순위	게임	정보
1	드래곤 퀘스트Ⅵ	롤플레잉 / 에닉스 / 11,400엔 / 32M
2	슈퍼 마리오64	닌텐도64/3D액션/닌텐도/9,800엔
3	슈퍼 마리오RPG	롤플레잉/닌텐도, 스퀘어/7,500엔/32M
4	로맨싱 사가3	롤플레잉/스퀘어/11,400엔/32M
5	슈퍼 로보트대전 외전 마장기신	시뮬RPG/반프레스토/7,800엔/24M
6	파이어 엠블렘 -성전의 계보-	시뮬RPG/닌텐도/7,500엔/32M
7	성검전설3	롤플레잉/스퀘어/11,400엔/32M
8	바하무트 라군	시뮬RPG/스퀘어/11,400엔/24M
9	트레저 헌터G	롤플레잉/스퀘어/7,900엔/24M
10	테일즈 오브 판타지아	롤플레잉/남코/11,800엔/48M

이달의 게임 랭킹은 96년 종합 랭킹을 실었다. 차세대 기종에서는 역시 격투 액션 장르가 압도적인 인기를 끌었고 SFC에서는 에닉스의 대작 RPG 『드래곤 퀘스트』와 『마리오RPG』 등 RPG가 강세였다. 아케이드에서는 『스파 제로2』가 꾸준한 인기를 모았고 『FFⅦ』은 '96 최고의 기대 소프트였다. 한편 올해 가장 재미있었던 게임에 대한 독자 앙케이트 결과는 국내에 정식 발매된 『버파 키즈』와 아케이드 이식작인 PS용 『철권2』가 독자들의 주목을 받았으며 『킹오파』시리즈는 여전히 아케이드의 히트게임이었다.

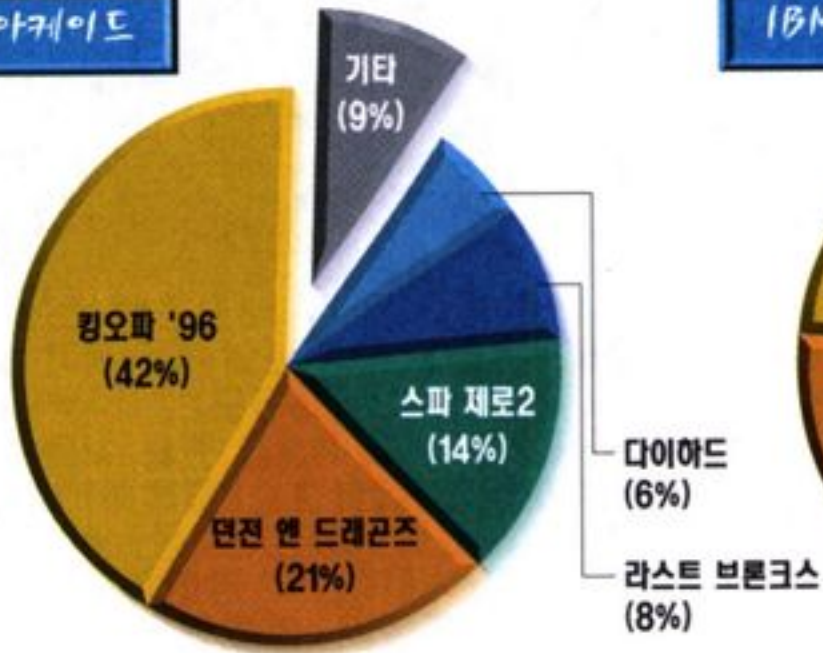
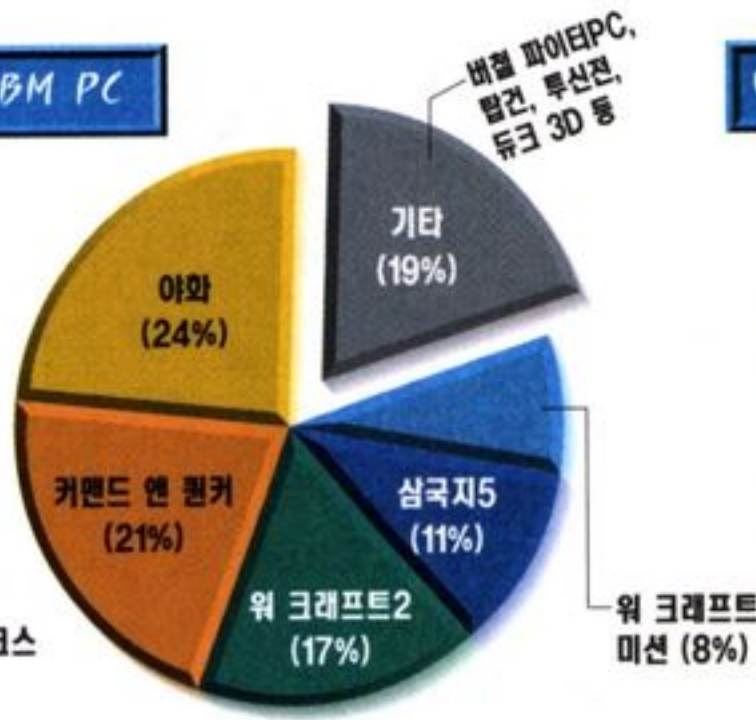
아케이드

게임	비율
킹오파 '96	42%
던전 앤 드래곤즈	21%
스파 제로2	14%
라스트 브론크스	8%
다이하드	6%
기타	9%

IBM PC

게임	비율
야화	24%
커맨드 앤 퀀커	21%
워 크래프트2	17%
삼국지5	11%
워 크래프트 미션	8%
기타 (버철 파이터PC, 탑건, 투신전, 듀크 3D 등)	19%

미니컴보이

게임	비율
열투 KOF '95	32%
열투 파이터즈 스워즈	27%
열투 투신전	14%
명탐정 코난	7%
기타 (성검전설, 젤다의 전설, 봄버맨 콜렉션 등)	20%

'96 아케이드 TOP 10

순위	게임	정보
1	스트리트 파이터 제로2	격투 액션 / 캡콤
2	버철 파이터2	격투 액션/세가
3	파이터즈 스워즈	격투 액션/SNK
4	킹 오브 파이터즈 '96	격투 액션/SNK
5	철권2	격투 액션/남코
6	던전 앤 드래곤즈 -섀도우 오브 미스타라-	액션RPG/캡콤
7	파이팅 바이퍼즈	격투 액션/세가
8	버철 캅2	3D 건 슈팅/세가
9	리얼바우트 아랑전설	격투 액션/SNK
10	건 블레이드	3D슈팅/세가

'96 기대 소프트 TOP 10

순위	게임	정보
1	파이널 판타지Ⅶ[→]	PS/롤플레잉 / 스퀘어 / 5,800엔 / 97년 1월 31일
2	버철 파이터3[→]	ARC/격투 액션/세가
3	SFC 드래곤 퀘스트Ⅲ[↓]	SFC/롤플레잉/에닉스
4	드래곤 퀘스트Ⅶ[NEW]	?/롤플레잉/에닉스/발매일 미정
5	슈퍼 동키콩3[NEW]	SFC/액션/닌텐도/6,800엔/96년 11월 23일
6	사가 프론티어[↓]	PS/롤플레잉/스퀘어/97년 봄 예정
7	파이널 판타지 택틱스[↓]	PS/롤플레잉/스퀘어/96년 12월
8	D의 식탁2[NEW]	M2/어드벤처/와프/97년 예정
9	스트리트 파이터3[↓]	ARC/격투 액션/캡콤
10	테일즈 오브 데스티니[NEW]	PS/롤플레잉/남코/발매일 미정

'96 독자가 선정한 TOP 10

순위	게임	정보
1	포포로크로이스 이야기	PS / 롤플레잉 / 소니 / 5,800엔
2	바이오 하자드	PS/호러 어드벤처/ 캡콤/5,800엔
3	나이츠	SS/액션/세가/5,800엔
4	철권2	PS/격투액션/남코/5,800엔
5	스트리트 파이터 제로2	PS,SS/격투액션/캡콤/5,800엔
6	버철 파이터2	SS/격투액션/세가/5,800엔
7	킹 오브 파이터즈 '95	SS,PS/격투액션/SNK/7,800엔
8	파이팅 바이퍼즈	SS/격투액션/세가/5,800엔
9	두근두근 메모리얼	PS,SS/연애 시뮬레이션/코나미/6,800엔
10	슈퍼마리오 RPG	SFC/롤플레잉/닌텐도,스퀘어/7,500엔

신 장르 게임으로 주목받는 실력파 메이커

테크모 TECMO

최근 격투 게임 붐에 힘입어 새로운 시스템으로 게임계의 주목을 받고 있는 일본의 메이커가 있다. 바로 『데드 오어 얼라이브』의 「테크모」. 이 회사는 최근 플레이 스테이션용 트랩 시뮬레이션 게임인 『각명관』이라는 타이틀을 발매해 신 장르 개척에도 앞장서고 있다. 챔프는 창간 4주년을 맞이하여 일본 테크모사를 전격 방문했다. 그동안 일본 잡지사에도 공개하지 않았던 『데드 오어 얼라이브』의 개발실에 최초로 입성하는데 성공했으며 『각명관』의 총 기획자 「요시아키 이노세」씨와의 인터뷰도 가졌다.

가정용에서 아케이드, AM시설까지 사업 다각화

Technology Entertainment Creation Man Overseas의 머리 글자를 딴 테크모는 1967년 7월 소형 요트를 제작하는 「일본요트」로 창업했다. 1969년 7월 아케이드용 어뮤즈먼트 기기의 판매를, 1985년에는 어뮤즈먼트 시설의 운영을 개시했다. 회사명을 「테크모」로 변경한 것이 1986년 1월로 그때부터 가정용 게임 소프트 개발을 시작했다.

테크모 매상고의 약 60%를 차지하는 것이 가정용 게임 소프트이다. 일본 국내에서 인기를 모았던 타이틀은 『캡틴 츠바사』시리즈, 『닌자용검전』, 『테크모 슈퍼 NBA 바스켓 볼』 등이고 『테크모 슈퍼 볼』, 『닌자 외전』 등은 미국 등지의 해외에서 큰 인기를 모았다. 『캡틴 츠바사』 시리즈는 200만개, 『테크모 볼』 시리즈는 미국과 일본에서 290만개, 『닌자』 시리즈도 일본과 미국에서 315만개를 기록하는 등 대단한 인기를 모았다.

테크모의 게임 소프트 개발은 상품개발부가 담당하고 프로젝트 팀을 편성해서 스토리부터 프로그래밍까지 모든 것을 맡게 된다. 그래서 우선 상품기획 담당자가 중심이 되어 각본이나 캐릭터의 방향성을 결정하고 프로그래머, 하드웨어 설계자, 사운드 담당자 등이 게임 소프트의 세부사항을 결정해 간다.

게임 소프트의 성공 여부는 기획 단계에서 결정되는 확률이 높기 때문에, 예를들면 『닌자 외전』 등은 미국에서 일본의 닌자가 주목을 받고 있다는 분위기를 재빨리 포착해 구체화시킨 것이 좋은 예라고 할 수 있다.

동경 치요다구에 있는 테크모 본사 전경

◀테크모에서 발매된 가정용 소프트들

테크모의 연혁

1967년 7월	회사 설립
1969년 7월	아케이드용 어뮤즈먼트 기기 판매 개시
1970년 3월	직영 어뮤즈먼트 시설 제 1호점 치바에 개설
1981년 4월	아케이드용 테크모 제 1탄 『프레어디스』 발표
1986년 1월	상호 「테크모」로 변경
1986년 5월	아케이드용 『알고스의 전사』 발매
1988년 4월	『캡틴 츠바사』를 패밀리용으로 발매
1989년 1월	『닌자 용검전』 발매 대히트
1990년 3월	미국 슈퍼NES용 『라이거』, 『솔로몬의 키』, 『스타 포스』 동시 발매
1992년 7월	SFC용 『캡틴 츠바사 Ⅲ』 발매
1994년 10월	어뮤즈먼트 시설 우도미야점 오픈
1995년 12월	PS용 제 1탄 소프트 『데론데로』 발매
1996년 1월	SS용 소프트 제 1탄 『데론데로』 발매
1996년 7월	PS용 트랩 시뮬레이션 『각명관』 발매
1996년 11월	『데드 오어 얼라이브』 발매 예정

프로젝트 팀별로 모여 게임 개발

모델2를 사용한 3D 최신 격투 게임 『데드 오어 얼라이브』

트랩 시뮬레이션이라는 신 장르를 개척한 『각명관』

테크모는 본사 사옥, 하마마츠 연구개발 센터, 그리고 올해 3월 개설한 이치가와 아넥스에 최신 개발 기기를 설비했다. 크리에이티브

새턴용 최신 경마 레이싱 게임 『갤롭 레이서』

게임챔프에 최초 공개된 『데드 오어 얼라이브』의 개발실 전경

한 발상에 최적의 환경을 기초로 풍부한 정보량과 아이디어를 살려 가정용, 아케이드용 게임 소프트나 어뮤즈먼트 기기 개발에 전념하고 있다. 게임 개발은 상품 개발부 산하에 상품개발과가 있고 그 아래 프로젝트반, 사운드반, CG반, 디자인반을 두어 게임 프로젝트에 착수하게 된다. 프로젝트별로 각 반에서 일정인원이 모여 게임 개발에 돌입한다. 최근 각 프로젝트 팀에서 개발된 『데드 오어 얼라이브』, 『각명관』, 『갤롭 레이서』 등도 이런 과정을 거쳐 출시된 것이다.

아시아권에도 소프트 공급 추진

테크모는 1981년 미국 로스앤젤레스에 현지 법인 TECMO INC.를 설립 가정용과 아케이드용 게임을 꾸준히 공급해 왔다. 최근에는 구미, 유럽뿐 아니라 아시아권에도 눈을 돌려 한국 및 홍콩 등지에도 아케이드 게임을 공급하고 있으며 이번 발매되는 『데드 오어 얼라이브』는 한국에 거의 동시 발매할 예정이다.

한국 등 아시아권의 영업을 담당하는 해외판매부 사무실 전경

핵심 기술 살려 다양한 소프트 개발

앞으로 테크모는 고성능의 차세대기나 멀티미디어 기기, 고도의 버철 리얼리티에 대응되는 소프트, 머신의 개발을 비롯해 CD ROM 등의 대용량 영상 기술을 더욱 강화시키고 고화질 CG, 게임기용 소재의 기초 연구 등 차세대 최신 기술들을 작품에 그대로 되살리기 위해 다양한 분야의 개발을 늘려나가고 미래의 테크모 제품의 핵심이 되는 기술을 창출해 나갈 예정이다.

테크모에서 발매 예정인 소프트들

PS용 육성 시뮬레이션 게임 『몬스터 팜』 (가을 발매 예정)

SS용 스포츠 게임 『고 고 골』 (연내 발매 예정)

PS용 스포츠 게임 『테크모 슈퍼 볼』 (11월 발매 예정)

취재에 협조해 주신 테크모 컨슈머 사업부 후지타 씨에게 감사드립니다

"『각명관』과 같은 신 장르 개척에 전념할 터"

테크모 상품개발부 과장
요시아키 이노세 씨 (30세)

"트랩 시뮬레이션은 보통 시뮬레이션과는 달리 적 캐릭터와 대전을 벌일 때 직접적인 공격보다는 간접적으로 함정이나 특별한 장치를 해 상대의 침입을 막는 형태의 시뮬레이션이라고 할 수 있습니다. 그리고 더욱 흥미로운 것은 적 캐릭터들에게 인공지능을 삽입해 플레이어와 서로 어떤 생각을 하는 지를 파악하는 치밀한 요소 등도 포함되어 있습니다."

올해로 테크모 입사 14년째를 맞는 상품개발부 과장인 동시에 『각명관』의 총 기획자인 요시아키 씨는 게임계의 신 장르인 트랩 시뮬레이션에 대해 이렇게 소개했다. 또 『캡틴 츠바사』 시리즈의 메인 프로그래머이기도 했던 요시아키 씨는 당시에도 스포츠 시뮬레이션이라는 신 장르를 개척해 상당한 인기를 모아서 회사 내에서는 천재 프로그래머로 통한다.

요시아키 씨는 각명관에 대해 "2년 정도의 기간동안 메인 스탭 10명과 보조 스탭 34명 등 시간적으로나 인원면에서도 엄청난 투자였습니다. 특히 주인공인 '피아나'의 캐릭터 설정이 어려웠기 때문에 5회 이상 재작업에 들어가기도 했습니다." 또 개발 중 가장 힘들었던 점에 대해서 "각명관이라는 괴기스러운 저택의 설정에 맞는 적절한 분위기를 연출하기가 가장 어려웠습니다." 테크모 최초의 시뮬레이션이라고 할 수 있는 『각명관』의 개발자 요시아키 씨는 10대 때부터 시작한 무한한 게임 개발의 길에 앞으로도 전념할 것이라고 말하며 『각명관2』에 대해서도 지금 밝힐 단계는 아니지만 기획 단계이며 앞으로도 새로운 장르에 끊임없이 도전할 것이라고 말했다.

게임챔프 창간 4주년 특별 앙케이트

게임챔프가 창간한 지도 벌써 4년이 되었다. 게임챔프는 그동안 음비법, 차세대기의 등장 등 게임파란의 역사의 산 증인이며 국내 발전을 위해 노력해 왔다. 이번에 4살을 맞아 게임챔프는 독자들의 앙케이트 조사를 통해 독자들이 알고 싶어 했던 문제점들을 체크해 본다.

앙케이트 통계
조사기간 : 96년 11월 1일부터 20일까지
엽서 : 3149통

차세대 게임 유저들이 훨씬 많은 게임챔프

게임은 아케이드 게임, 비디오 게임, PC게임으로 크게 3종류로 구분할 수 있다. 그 중 게임챔프가 비디오 게임과 PC게임으로 구분해 통계를 내보았는데 비디오 게임은 총 3960명이, PC는 1546명이 소유한 것으로 밝혀졌다. 2종류를 합쳐서 보면 적어도 1명이 비디오 게임기나 PC를 소유하는 것으로 앙케이트 조사 결과 나왔다. 특히 비디오 게임이 약4,000여명으로 나온 것으로 보아 게임챔프는 비디오 게임유저들이 월등히 많이 보는 것으로 보인다.

특히 비디오 게임 중 총 2,024명(61%)이 차세대기를 소유하고 있고, PC도486급 이상이 1,220명(79%)이 가지고 있었다. 이를 보아도 국내의 게임 유저들이 좋은 게임이 나옴에 따라 보다 더 좋은 시스템을 요구하는 것으로 밝혀졌다.

게임 캐릭터는 단연 킹오파 시리즈가 인기

게임 캐릭터의 인기 순위는 킹오파 시리즈의 인기에 힘입어 남성 부분에선 단연 구사나기 쿄, 여성부분에선 시라나이 마이가 1위를 차지했다.

쿠사나기 쿄는 일단 남성미가 물씬 넘치는 이미지의 페이스와 강인한 체력으로 자신을 우상화 시키는데서 남성 중고등학생의 인기를 대부분 차지하고 있다. 한편 여성 캐릭터는 의외의 결과가 나왔다. 시라누이 마이가 킹을 제치고 1위를 한 것이다. 초반 조사때에는 단연 킹이 1위를 차지했는데 뒤로 갈수록 시라누이가 우세를 보였다. 시라누이가 1위를 한 이유는 단연 시라누이의 야한 캐쥬얼이 중고등학생들의 인기를 독차지한 걸로 보인다.

게임 캐릭터의 선호도 조사에는 남자는 '단연 멋있다', '여자는 예쁘다'가 가장 많이 나와 아직까지는 남성과 여성의 차가 뚜렷하게 보였다.

또한 킹오파 시리즈가 왜 인기가 좋은까하는 것이다. 다른 2D나 3D게임들을 제치고 인기를 차지하고 있다.

또한 남자 캐릭터의 경우는 1,2위가 구사나기 쿄와 야가미 이오리가 1966표, 1794표를 차지하고 있어 3위인 버철 파이터의 아키라 유키의 956표보다는 월등히 많은 차이를 보이고 있다. 여자 캐릭터의 경우는 시라누이 마이와 사라 브라이언트가 1,2위를 단연 차지했지만 3위부터 8위까지 비슷한 표로 파이 첸, 춘리, 하니, 니나 순으로 표차이가 별로 없었다.

올해 가장 인기 있었던 게임은?

현재 국내에서 게이머들이 가장 좋아하는 장르는 롤플레잉 게임이 PC에서나 비디오 게임이 제일 좋아하는 장르로 나타났다. 또한 롤플레잉에 이어 격투액션, 시뮬레이션, 스포츠 등이 좋아하는 순서로 나타났다.

특히 이 순서를 뒷받침 해주듯 인기 있는 비디오 게임 순위가 도키메키 메모리얼, 슈퍼 마리오 64, 포포로크로이스, 바이오 하자드, 건 그리폰, 킹오파 95, 슈퍼 동키콩 2, 젤다의 전설 등이 순서를 이었다. 특히 차세대 게임기가 주류를 이루었던 시장에서 SFC용 슈퍼 동키콩2, 파이어 엠블램와 GB용 젤다의 전설이 나와 아직도 16비트 게임기가 건재함을 과시했다.

한편 PC국내 제작 게임에서는 단연 야화와 에임포인트가 각각 1,2위를 맡아 인기를 끌었다.

게임챔프의 내용에 관해…

게임챔프의 독자들은 게임챔프를 사면 우선적으로 보는 내용이 특보와 읽을 거리가 많아서 선호하는 것으로 밝혀졌다. 특히 타 게임지보다 빠른 게임정보를 가장 큰 이유중의 하나라고 대답한 독자가 대부분이었다.

한편 게임챔프에서 연재 중인 TRPG게임인 〔매직 더 개더링〕에 관해선 카드만 있으면 한번 해보고 싶다는 독자들이 많았다. 특히 매직 더 개더링에는 매직 기초 활용법을 다시 한 번 다루어 줬으면 하는 내용이 다수였다.

이상으로 게임챔프 창간 4주년 기념 앙케이트에 관심을 보여주신 독자 여러분께 감사드리며 독자여러분들의 의견을 반영할 것을 챔프는 약속합니다

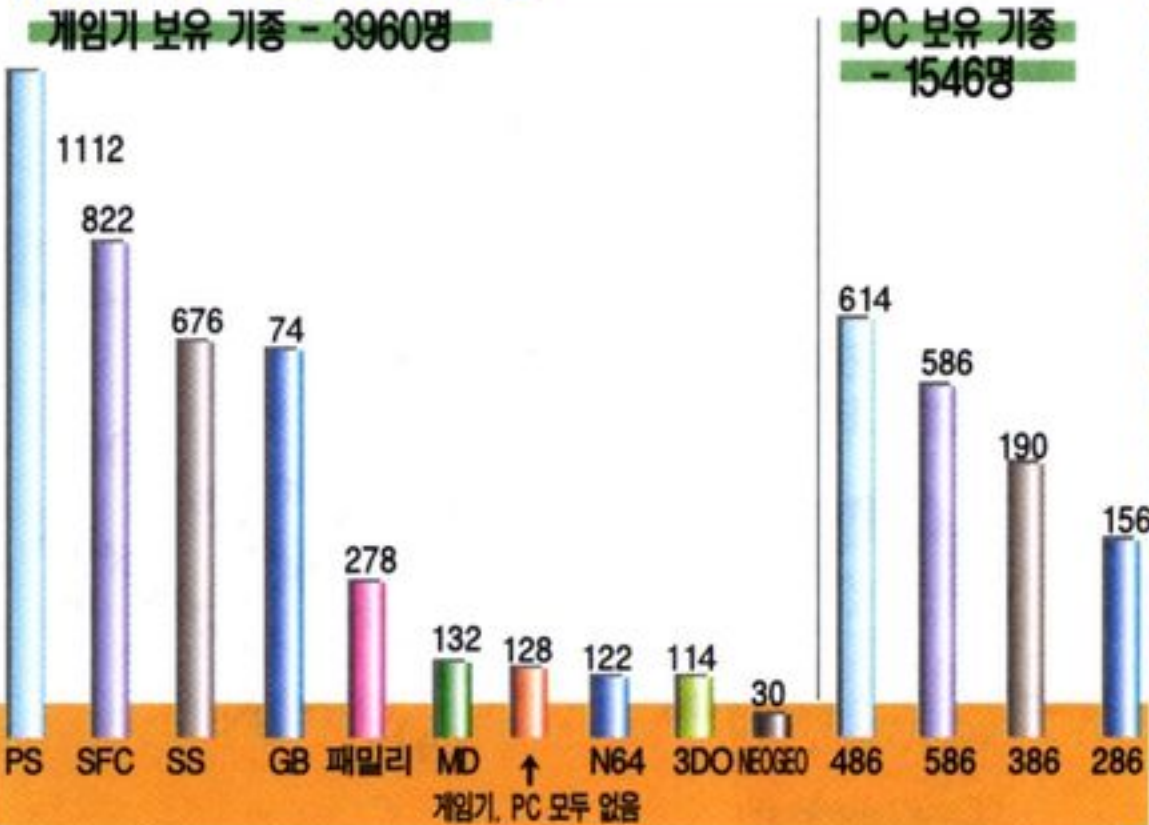
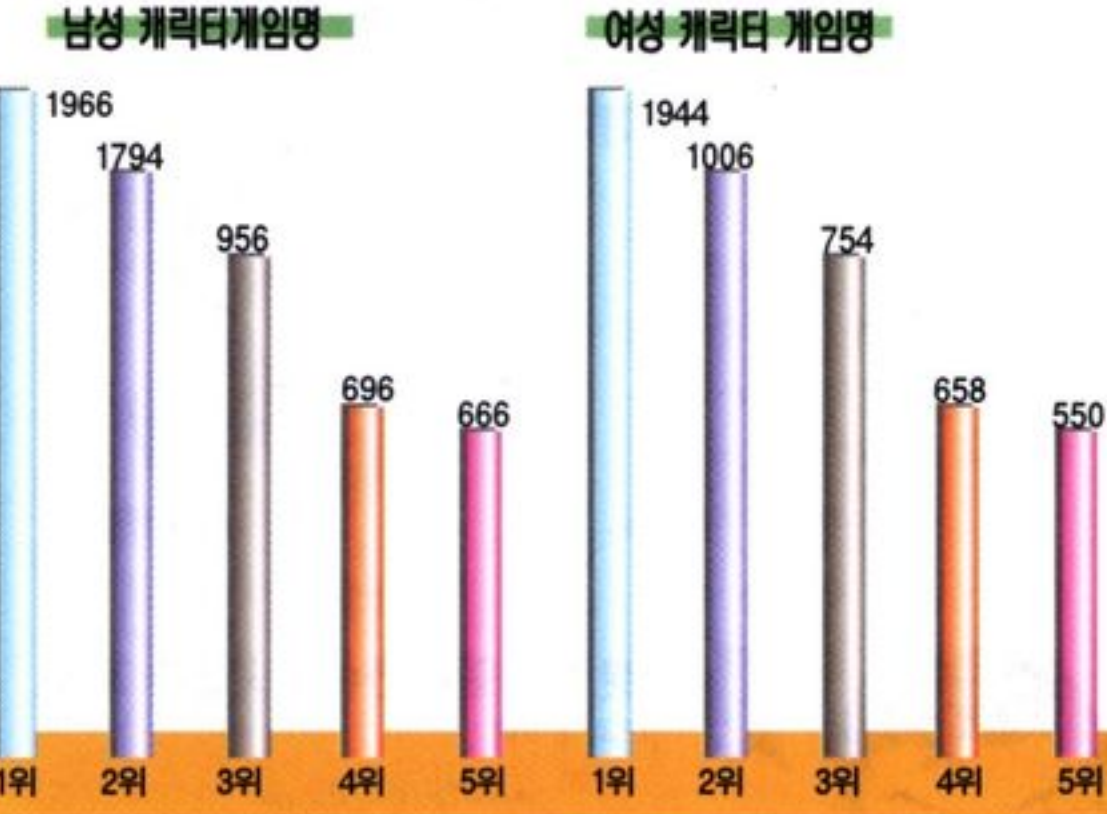
게임챔프 창간 4주년 특별 앙케이트
(여러 개 중복으로 대답한 독자들이 많아 엽서량보다 갯수가 많음)

1. 게임기와 PC의 보유 현황

게임기 보유 기종 - 3960명 / PC 보유 기종 - 1546명

PS	SFC	SS	GB	패밀리	MD	게임기, PC 모두 없음	N64	3DO	NEOGEO	486	586	386	286
1112	822	676	74	278	132	128	122	114	30	614	586	190	156

2. 게임 캐릭터 인기 순위

남성 캐릭터게임명

순위	캐릭터	게임	표
1위	구사나기 교	킹오파	1966
2위	야가미 이오리	킹오파	1794
3위	아키라 유키	버파	956
4위	테리 보가드	킹오파	696
5위	류	스파	666
기타	잭키 브라이언트, 미시마 카즈야, 김갑환…		

여성 캐릭터 게임명

순위	캐릭터	게임	표
1위	시라누이 마이	킹오파	1944
2위	사라 브라이언트	버파	1006
3위	파이 첸	버파	754
4위	춘리	스파	658
5위	하니	파바	550
기타	니나 윌리엄스, 킹, 유리 사카자키…		

3. 캐릭터를 좋아하는 이유

순위	남성 캐릭터		여성 캐릭터	
1위	멋있다	49%	예쁘다	51%
2위	기술이 멋있다	10%	귀엽다	29%
3위	개성이 강하다	9%	섹시하다	15%
기타	게임이 좋아서 터프하다…	32%	순진하다 터프하다…	5%

4. 최근 가장 관심이 있는 분야는?

스퀘어(FF) 소식	28%	SS 소식	11%
PS 소식	20%	N64 소식	9%
아케이드 소식	15%	IBM PC 소식	3%
버철 파이터3 소식	12%	기타(SFC소식 등)	2%

5. 일본의 게임 개발사 중 가장 좋아하는 회사는?

스퀘어	24%	세가	20%
닌텐도	15%	소니	11%
기타(에닉스, 캡콤, 코나미 등)	30%		

6. 올해(1월부터 9월말까지) 발매된 비디오 게임과 국산 PC 게임 중 가장 마음에 드는 게임은?

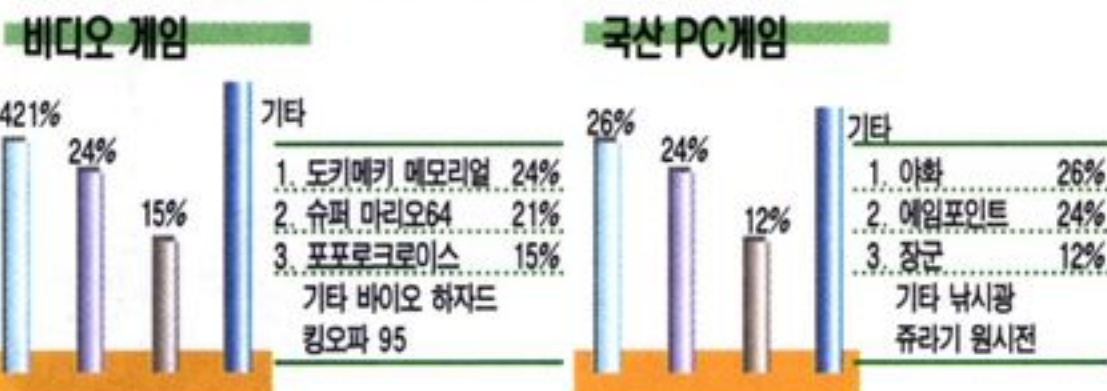
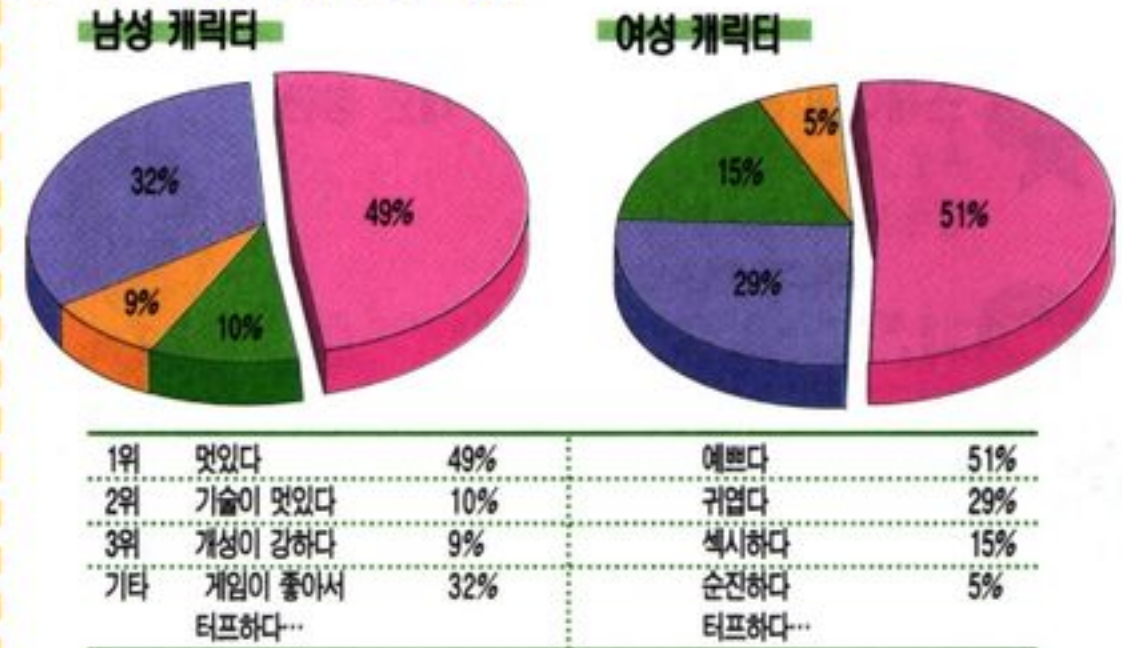
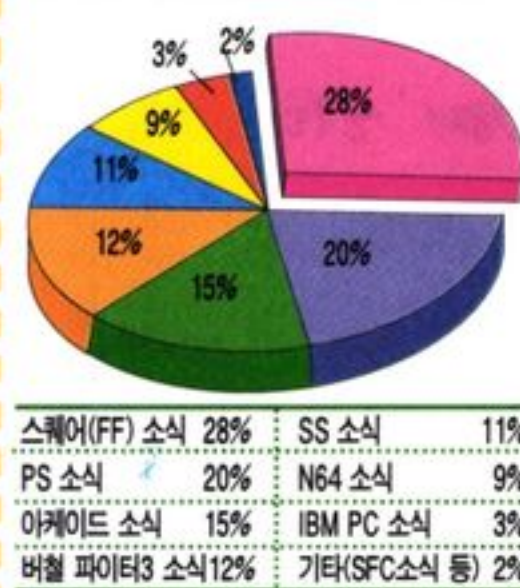
비디오 게임

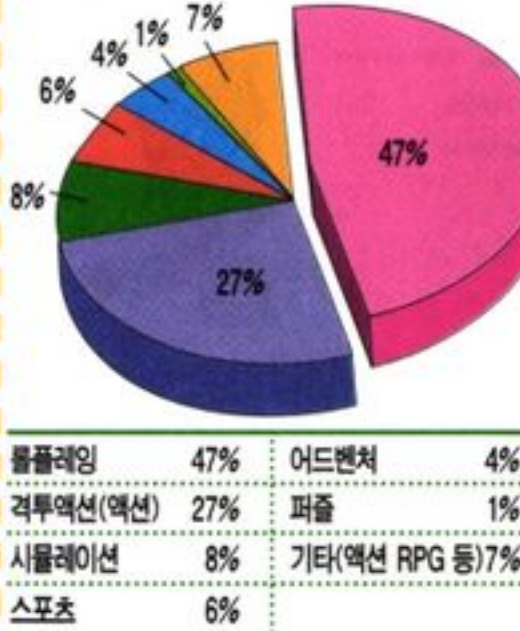
1. 도키메키 메모리얼 24%
2. 슈퍼 마리오64 21%
3. 포포로크로이스 15%

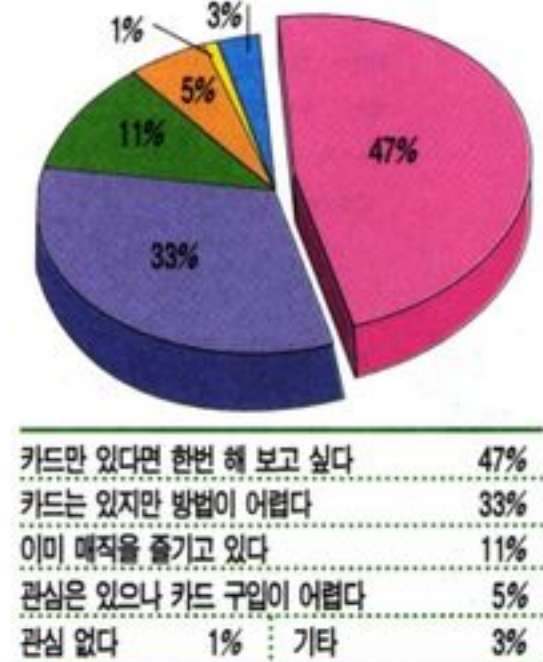
기타 바이오 하자드, 킹오파 95

국산 PC게임

1. 야화 26%
2. 에임포인트 24%
3. 장군 12%

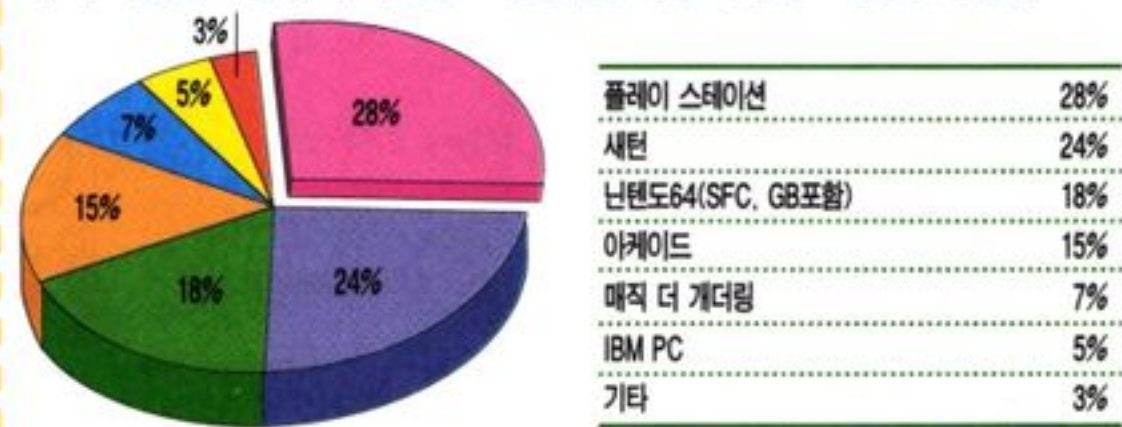
기타 낚시광, 쥬라기 원시전

7. 비디오 게임과 PC게임을 통틀어 가장 좋아하는 장르

롤플레잉	47%	어드벤처	4%
격투액션(액션)	27%	퍼즐	1%
시뮬레이션	8%	기타(액션 RPG 등)	7%
스포츠	6%		

8. 현재 게임챔프에 연재 중인 『매직 더 개더링』에 얼마나 관심이 있나?

카드만 있다면 한번 해 보고 싶다	47%
카드는 있지만 방법이 어렵다	33%
이미 매직을 즐기고 있다	11%
관심은 있으나 카드 구입이 어렵다	5%
관심 없다 1%	기타 3%

9. 각 기종별로 동아리 회원을 모집한다면 가장 가입하고 싶은 기종은?

플레이 스테이션	28%
새턴	24%
닌텐도64(SFC, GB포함)	18%
아케이드	15%
매직 더 개더링	7%
IBM PC	5%
기타	3%

챔프 4살을 축하하는 지상 메시지!

챔프 4살을 맞이하여 여기저기서 축하 메세지를 보내주셨습니다. 지면상 모든 분들의 메시지를 소개하지 못해 죄송하며 앞으로도 정상의 게임지가 되도록 지켜봐 주시기 바랍니다.

스퀘어에 진출한 용감한 두 대한 청년

프로그래머 이한종
일러스트레이터 윤용기

SQUARE L.A.

게임챔프의 창간 4주년 기념을 진심으로 축하드리며 한국에서 뿐만 아니라 세계 제일이 되는 게임잡지가 되길 기원합니다.
이한종
Programmer, Square LA
hanlee@sqla.com

게임챔프 창간 4주년 축하합니다... 계속해서 좋은기사 많이 실어주시고 게임챔프의 앞날에 무궁한 발전이 있기를 빌겠습니다. 화이팅!
윤용기
illustrator, Square LA
yongki@sqla.com

한국 게임의 새로운 장을 연 F.E

정봉수

게임챔프의 4번째 생일을 축하하며 챔프의 무궁한 발전을 기원하겠읍니다.
f.e 정

에임포인트로 주가를 올리는 소프트맥스 대표

정영희

1996. 10. 16
(주) 소프트맥스 정영희

「스타월드」로 어린이들과 새롭게 만나는

개그맨 김정식

한국 테이블 토크 게임의 선두주자 매직 더 개더링의 이서용

챔프는 하나! 게임챔프도 하나 4만양을 축하드립니다.
매직클럽 카드게임사업부 이서용

국내 최초 차세대 격투게임의 제작자인 빅콤의 기획기술 부장 김현종

창간 4주년을 맞이하여 게임 매니아들에게 유용한 정보를 제공하는 게임 전문지로써 계속적으로 많은 사랑 받는 게임 잡지가 되길 기원합니다.
(주) 빅콤 기획기술부장 김현종

일본 테크모의 컨슈머 사업부 계장

카자미 후지타

To GAME CHAMP
四周年 おめでとう!!
「Dead or Alive」「刻命館」応援して下さい。
TECMO
Kazami Fujita

『각명관』의 총기획자

요시아키 이노세

Game Champ,
4 Times Winner
for 5 times Winner
From Glaus.
Takahashi.

『각명관』의 총기획자

요시아키 이노세

To GAME CHAMP
4th ANNIVERSARY
Yoshiaki Inose
TECMO
刻命館 STAFF

독자들의 축하 메시지

4주년을 향한 독자의 선물은 하늘 높았습니다. 독자 여러분에게 감사드립니다. 지면 관계상 독자들이 보내주신 선물/기타 사연은 생략합니다.

챔프가 나오자마자 사는 독자 백선일 군

챔프가 국내 게임지의 왕좌를 차지하고 있는 이유는 무엇일까? 그것은 무엇보다도 엄청 빠른 정보에 있는 것같다.

특히 지난 『X맨 VS 스트리트 파이터』 등의 정보를 볼 때는 내 눈을 의심하지 않을 수 없었다. 아뭏든 4주년을 맞은 챔프가 더 탄탄하게 구성되고 앙케이트에 보니 동아리까지 모집하는 듯하여 기분이 좋다. 이제는 「게임 정보지」에서 「종합 게임지」로 발전하여 명실공히 국내 최고의 게임지가 되면 좋겠다.

군대에서 보는 게임챔프 병장 전완식 씨

나는 군인이다. 어떻게 군인이 게임챔프를 구독할 수 있을까 하는 의문도 생기겠지만 군대에 온 후 매달 계속 게임챔프를 구독하고 있다. 항상 챔프를 보지만 항상 새로운 모습을 보여주는 것 같다. 한때는 약간 속상한 적도 있었지만 그래도 나는 챔프를 외면할 수 없었고 챔프는 나의 기대에 다시 부응했다. 지금은 게임챔프를 보지 못하면 하루하루가 짜증이 날 정도이다.

주위에서는 다 큰 녀석이 무슨 게임책이냐고 하지만 그런 말들은 귀에 들리지도 않는다. 그리고 그런 말을 하던 사람들도 지금은 나 때문에 모두 챔프를 보기 시작했다. 제일 중요한 것은 지금껏 해온대로 계속 열심히 게임챔프를 만들어 주시길 바라며 이만 줄이겠습니다.

단결!

챔프를 사랑하는 독자 김종환군

안녕하세요.

저는 덕일 전자고등학교에 다니는 김종환입니다. 챔프가 태어난지 벌써 1460일(4년). 참 오래되었군요. 4년간 애써오신 분들 축하드립니다. 챔프에는 항상 색다른 코너와 앞서가는 정보가 있습니:다. 그래서 저도 챔프를 보고 있습니다. 그리고 다음호부터 여러 부분이 바뀌어진다고 하는데 정말 기대가 되는군요. 마지막으로 챔프의 무궁무궁한 발전을 기원하며 챔프를 사랑하는 종환이가...

챔프를 사랑하는 연인으로부터...

TO 챔프

널 본지도 벌써 4년이 되었구나. 봄이 오고 겨울이 가고 여름이 가고 가을이 오고 물흐르듯 지나가는 세월 속에서 난 4년전 너를 만났고 벌써 너의 애독자가 된지 4년이 되었어. 너의 4번째 생일을 사랑해!

챔프에 들어오고 싶은 독자 방기열 군

몸 건강하신지요. 밤 날씨가 무척 싸늘해요. 먼저 4주년이라는 세월동안 무궁한 발전을 이룩해 내신 게임챔프에게 박수를 보냅니다. 저는 궁금한 게 하나있는데요. 도대체 게임챔프에는 어떻게 해야 들어갈 수 있나요? 시험을 봐야 하나요? 아니면 인물, 성격 등등...

게임은 다들 잘하시죠? 멋진 공략 기대할께요.

춘천을 꽉잡은 독자 이한 군

게임챔프 창간 4주년을 축하드립니다. 앞으로 더욱더 흥미있고 재미있는 기사로 독자들에게 사랑받는 게임 잡지가 되길 빌어 앞으로 좋은 잡지를 만드는데 노력해 주세요.

게임챔프 화이팅!

4,444 앙케이트에 응모한 독자 이색사연

친구들의 추천서

추천서 1

저는 석호의 좋은 친구 태우라고 합니다.석호는 저와 좀 친해서 잘 아는데 참 착하고 공부도 잘해요. 그리고 매달 게임챔프만 읽는 애독자예요. 게임을 아주 좋아할 뿐만 아니라 게임책은 게임챔프 외의 잡지는 보지도 않아요. 게임챔프 발간 3주년 때에도 저에게 석호가 답을 가르쳐 주기도 했습니다. 이렇듯 석호는 아주 착한 학생이예요. 사실은 제가 더 착해요.

추천서 2

저는 석호의 친구인 석우라고 합니다. 석호는 성격도 착하고 공부도 잘하는 모범생입니다. 게임챔프는 이런 석호에게 삼성 새턴을 무슨 일이 있어도 꼭! 꼭! 꼭! 줘야 합니다. 석호는 대만에서 살때도 게임챔프를 매달 보는 게임챔프 광입니다. 그럼 이만...

추천서 3

저는 석호와 가장 친하면서 라이벌이면서 짝인 상현이예요. 먼저 석호와 같이 응모한 정기는 뽑지 마세요. 왜냐하면 저랑 뚱뚱한 걸로 라이벌이거든요. 흑흑. 석호를 뽑으세요. 석호는 정말로 예전부터 새턴을 각고 싶어 했거든요. 그리고 석호가 뽑히면 제가 엄청난 이득(?)을 챙길 수 있어요. 또 석호는 외국에 살 때도 제가 소포로 보내 줄 정도로 챔프를 LOVE해요.

차세대 게임정보

700-9661

매주 살아 숨쉬는 "게임정보" 가
여러분을 찾아 갑니다.

국내에서 가장 값 싼 "게임정보"
게임지 기자도 듣습니다.

700-9661

30초/50원 3분/300원 불건전 정보 신고:080-023-0113

차세대

게이머가 선택한 차세대 종합보험

게임챔프

SOFT COMING SOON

스퀘어 라인
「FF7」 신라 컴퍼니의 음모 공개
「사가 프론티어」의 신 정보 공개
「부시도 블레이드」의 캐릭터 기술 소개

에닉스 라인
드래퀘의 게임성 진단

PS 라인
불티나게 팔리는 PS프로
액션 리플레이를 파헤친다

새턴 라인
「스파제로2」 3급 연속기 공개

닌텐도 64라인
「슈퍼 동키콩 3」과 「마리오 카트 64」가
닌텐도를 살린다

ARC 라인
사무라이 시리즈 4탄 완전 해부
「스파EX」에서 가일 등장 소식

매니어 산책
월별, 기종별 분류 게임왕 총집합

창간 4주년 특집
특별 탐방 - 테크모
챔프 독자 앙케이트
챔프 창간 4주년 축하 메시지

4,444명 앙케이트 당첨자 발표 "응모자 전원 당첨"

표지모델
배문고 2학년인 김석호 군.
게임은 버파 시리즈를 하며 항상 아키라를 선택한다. 이번달에 챔프의 특별 부록 「버파 3 공략본」을 담당한 장본인이기도 하다.

독자를 표지모델로 모십니다
자신의 얼굴이 표지에 실리고 싶으신 분은 자신의 얼굴이 실린 사진을 보내시거나 특별 사연과 연락처를 보내주십시요.

보낸 곳: 서울시 용산구 청파동 3가 29-16
윤민빌딩 2층
게임챔프 「표지모델」 당담자 앞

96. 12

신라 컴파니 악당의 실체가 드러났다!

파이널 판타지 VII

●장 르	RPG	●현지 발매일	97년 1월 31일
●제작사	스퀘어	●현지 가격	6,800엔 (3장)

사상 최대의 대모험이 카운트 다운에 돌입, 그동안 FF 팬들을 무한한 궁금증의 세계로 몰아넣었던 스퀘어가 「VII」의 초특급 정보를 대거 방출했다. 9번째 신캐릭터 「유피」, 월드 맵 속의 초코보 대륙, 신라 컴파니를 지배하는 검은 보스와 정예 부대 「타크스」, 완벽한 오리지널 신시스템 「마테리아」 등 이제까지 한장씩 조심스럽게 공개하던 시크리트 카드를 드디어 모두 털어놓은 것이다.

월드 맵 속에서 등장한 새로운 깜짝 정보

드디어 「신라 컴파니」의 악당들이 얼굴을 내밀었다

미드갈을 지배하는 신라 컴파니. 드디어 그 창립자와 그 밑으로 가지를 치고 있는 핵심 멤버들이 공개됐다. 아직 서로의 연계에 대해서는 불분명하지만 전원이 모두 스토리에 관련된 인물들로 신라측 내부에도 다양한 드라마가 펼쳐지게 될 것이라고 한다. 이 안에는 부속 조직으로서 유능한 솔저들만을 스카웃하는 「타크스」 부대도 숨어 있다.

신라측에서 주인공들과 가장 접촉이 많은 인물은 솔저를 통괄하는 치안유지대장 하이데거. 크라우드 역시 군 출신으로 이들은 서로 안면이 있을지도…

신라 컴파니의 연계 조직

神羅 組織図

●프레지던트 신라
신라 컴파니의 창시자

●루파우스 신라
사장의 아들 & 부사장

●파루마
우주개발부분 총 책임자

●스카렛
병기개발부분 총 책임자

●하이데거
치안유지부분 총 책임자

●다카라스지
화학부분 총 책임자

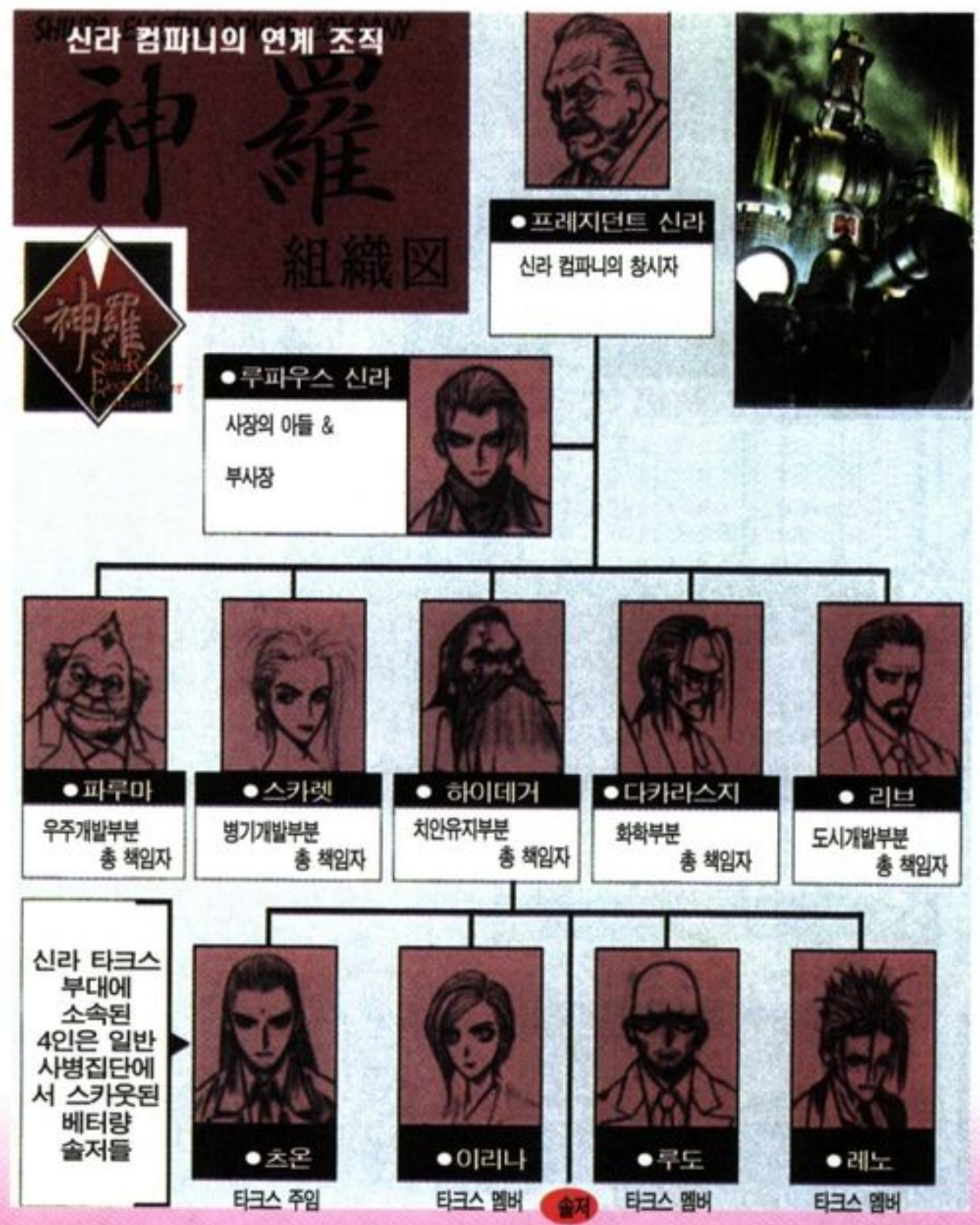
●리브
도시개발부분 총 책임자

신라 타크스 부대에 소속된 4인은 일반 사병집단에서 스카웃된 베테랑 솔저들

●츠온
타크스 주임

●이리나
타크스 멤버

●루도
타크스 멤버

●레노
타크스 멤버

마황로 속의 거점 신라 컴퍼니

신라 컴퍼니 내부 완벽 점검

신라 컴퍼니의 본거지인 신라 빌딩은 마황도시 미드갈 중앙에 높이 솟아 있으며 최상층부에 올라서면 미드갈을 한눈에 내려다 볼 수 있다.

실로 지배자의 거점다운 면모를 모두 갖춘 초호화 빌딩으로 사원 이외에는 쉽게 출입할 수 없다고 하는데… 신라에게 맞서는 이상 언젠가는 한번 빌딩 내부를 습격해야 하지 않을까!

신라 컴퍼니 거물 프레지던트의 정체?

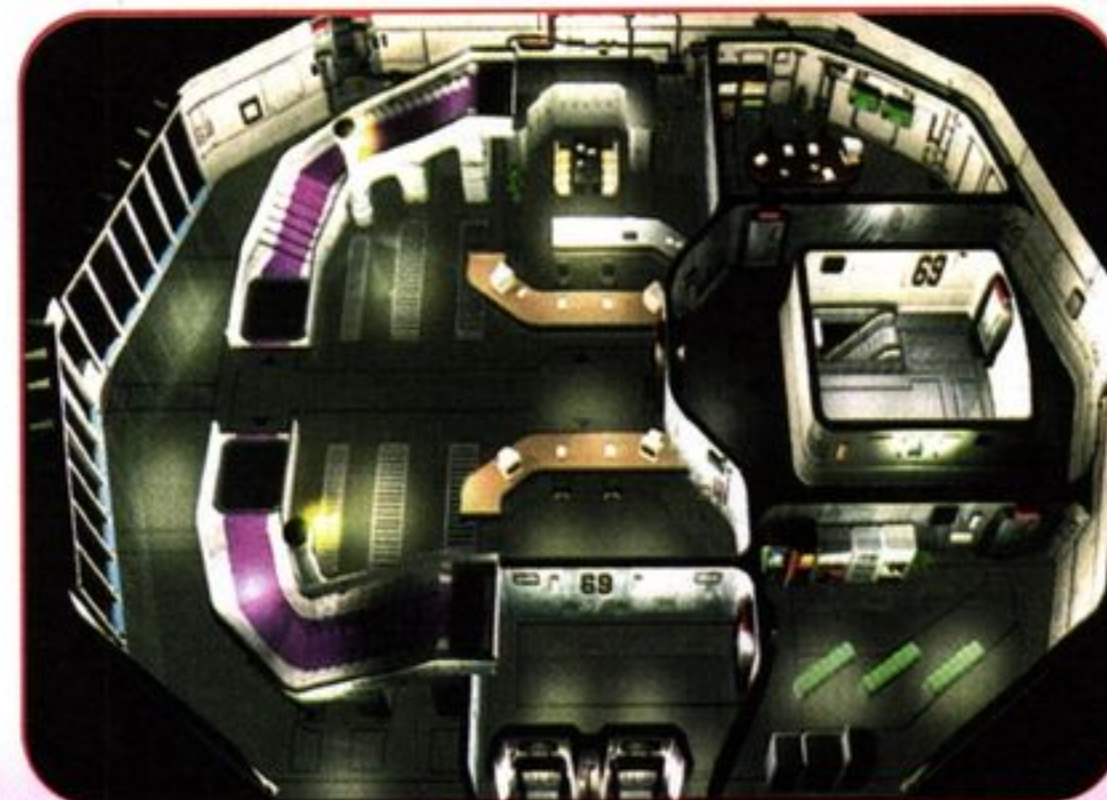
신라 컴퍼니의 창시자인 「프레지던트 신라」는 자수성가로 신라를 세운 인물로 뛰어난 경영수완과 관록을 겸비한 미드갈의 실세. 하지만 얼음처럼 차가운 인상을 가진 아들 루파우스가 사장의 자리를 노리고 있는 듯. 아직 신라 컴퍼니의 조직간의 대립 구조나 선악의 구분이 명백하지 않지만 「프레지던트 신라」는 단지 적의 대보스만으로는 끝나지 않을 것같은 예감.

프레지던트 신라 "무슨 일이 생기면 긴급문서를 은밀하게 보내게!"

회의실 내부 전경

IF 로비 안내 프론트에는 예쁜 누나가 있을까?

휴게실 사원을 위해 특별히 마련된 휴식 공간

회의실 66층에는 거대한 회의실이 자리잡고 있다

69F 올라가는 계단이 또 보이네! 도대체 몇층이나 되는 걸까?

쇼룸

무기와 방어구일까? 마치 귀중품과 같이 고급 유리 진열장에 모셔있다

화장실

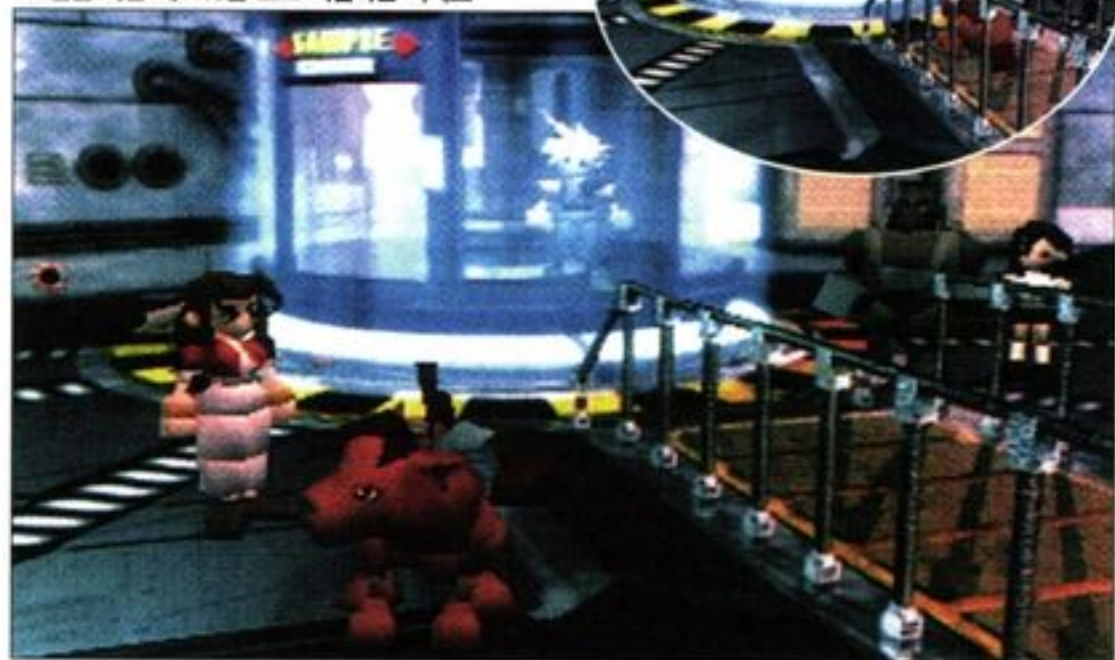
▶보통 화장실과 별다른 건 없어보이는데 어째서 시점이 위로 돼있는 걸까!

드디어 본격적인 신라와의 전투

레드13 등장

지금까지 그 출원지를 전혀 알 수 없었던 비밀의 캐릭터 레드13의 이벤트 신이 공개됐다. 이 이벤트 신에서 파악할 수 있는 것은 레드13이 인간의 말을 한다는 것과 우호적인 인물로서 협력자가 되어 준다는 것. 나이는 상당한 고령으로 황소 나이가 48살이라면 너무 늙은 거 아닐까!

▶말을 하는 레드13을 보고 기겁하는 바레트

▶조금 깔보는 듯한 성의없는 대답이지만 일단 믿어보는 수밖에…

갈등하는 아바란처

마황로 폭파 성공의 기쁨도 잠시, 또다시 새로운 적이 출현! 아바란처의 테러 행위를 저지하기 위해 드디어 무적의 정예부대 솔저가 움직인다. 강적의 출현에 멤버는 초조해지기 시작하는데… 아바란처의 아지트인 주점에서는 또 다른 갈등이 이어지고.

내부 계단

이 계단을 모두 올라간다고 생각하니 조금은 아찔! 물론 엘리베이터가 준비되겠지?!

▲본래 솔저로 활동했던 티파가 싸울 것을 제촉하고 크라우드는 바레트의 눈치를 보며 대답하지 못하는데… 대답을 하면 그 즉시 티파와 바레트와의 사이가 나빠질 가능성도!

▲솔저의 역성을 드는 크라우드에게 바레트 분노 폭팔! "너는 반란조직 아바란처 멤버다. 지금 넌 신라부대 소속이 아냐 착각하지마!

TV 뉴스에서 「프레지던트 신라」의 중대 발표가! "우리 신라 컴파니는 폭력으로부터 모두를 구하기 위해 부대를 동원하기로 결정했습니다"

◀크라우드를 동료로서 인정하지 않는 바레트. 약속한 돈을 건네며 여전히 차가운 태도를 보인다

◀돈을 받으면 즉시 떠나려 했던 크라우드에게 티파는 필사적으로 애원한다. "어린시절의 우정을 생각해서라도 제발 가지 말아줘!"

하이라이트 신 퍼레이드

게임 내에 삽입된 아름다운 무비신. 어떤 이벤트인지는 불분명하지만 모두가 충격적인 화면들 뿐. 혹시 영화 터미네이터 3 예고편이 아닐까?

비공정 발진!

석양을 등지고 있는 비공정 하이윈드의 웅장한 자태. 이건 언제쯤 탈 수 있게 될까?

미드갈의 전경

빌딩 최상부에서 미드갈을 내려다보고 있는 사람은? 유리에 신라 컴퍼니 사장 모습이 희미하게 비친다

슬럼가의 악몽

또다른 폭파! 고양이 모양의 방어구는 공원에 있었던…

아놀드 슈왈츠제네거?!

터프가이 크라우드. 오토바이를 타고 유리를 부수며 돌진

함정에 빠진 크라우드

무엇인가에 붙잡힌 것 같은데. 그냥 뛰어내리는 것처럼 보이는 이유는?

열차 폭파!

마황열차의 폭파 신과 비슷한 이 장면은 아바란쳐의 새로운 미션인가?

로케트 마을 상공

큰 프로펠라가 달린 승차물에 올라타 로케트 마을 상공을 떠다니는 크라우드

바레트의 이미지 CG

교회와 무슨 연관이 있는 듯 한데… 어깨 위에 올라타 있는 것은 딸 마린!

프라네타륨의 비밀

이 흑성의 숨은 비밀이 밝혀지는 순간

대사의 선택에 따라 스토리가 변한다?!

『FFVII』에서는 이벤트 등에서의 선택기에 따라 시나리오가 변하지만 스토리 전개가 변화되는 것은 아니다. 단지 선택에 따라 캐릭터간의 감정이 변해 그 후의 이벤트에 영향을 미친다. 예를 들어 어떤 캐릭터에게 미움을 받으면 이벤트에서 절대 협력해 주지 않는다는 것 등등.

새로운 승차물 초코보 마차 등장!

말이 아닌 초코보가 힘겹게 차를 끌고 있고 있는 모습이 공개됐다. 하지만 이것이 이벤트에 등장하는 장면인지 실제 승차물로서 사용되는 지는 미지수.

9번째 캐릭터는 16세 여자아이

올 2월 『FFVII』 발표 이후, 단계적으로 한두명씩 공개됐던 파티 캐릭터들. 이번에 그 9번째가 되는 캐릭터는 깜찍한 16세 소녀 「유피」. 유서깊은 닌자 가문의 후예로 오른 손에는 거대한 수라검(手裏劍/표창)과 글로브, 왼손엔 가더를 장비하고 있다. 하지만 배꼽티와 단추를 풀어 헤진 숏팬츠와는 상당히 언밸런스한 느낌.

청순한 이미지의 유피는 자신이 마지막 후예라는 사실을 전혀 깨닫지 못하고 자신이 원하는 무엇인가를 손에 넣기 위해 크라우드 일행과 합류한다. 자기밖에 모르는 초원초적 말괄량이 유피는 상당히 총명한 편으로 전투시 수라검과 타고난 인술로 상당한 위력을 발휘한다.

캐릭터 전원의 합동 이벤트는?

현재까지 9명의 개성적인 캐릭터가 공개되었지만 『FFVII』의 파티는 3인뿐으로 스토리가 진행함에 따라 점차적으로 동료가 되어주며 특정 장소에서 자유롭게 교체될 수 있게 된다. 또한 전작에서는 4명씩 3팀으로 나뉘어 전투하는 이벤트가 게임 종반에 있었는데 이번 『VII』에서도 물론 더욱 흥미진진한 합동 이벤트가 있다고 하는데…

대용량으로 표현되는 장대한 모험의 세계

지금까지 수많은 화면이 공개됐지만 마을의 이동 맵 화면은 이번이 처음이다. 물론 맵 화면은 예상대로 올 폴리곤 화면으로 산이나 폭포, 건물 등이 입체감있게 묘사된다.

노멀 시점

맵 화면에는 노멀 시점과 상공 시점 두가지가 있으며 노멀 뷰는 지금까지의 『FF』 시리즈와 같은 평상 시점

상공 시점

노멀 뷰보다 낮은 시점으로 화면 안쪽으로 진행하는 느낌으로 산맥이나 강의 입체감을 리얼하게 표현한다. 건물이나 산의 안쪽 등은 직접 안쪽으로 들어가지 않으면 볼 수 없다. 양 방향 모드로 시점을 자유롭게 전환시키는 것도 가능하다

월드 맵에 초코보 대륙이!

드디어 모험의 주무대가 되는 월드 맵이 공개됐다. 아직 그 속에 있는 모든 마을이 공개되지 않았지만 3개의 큰 대륙이 있고 오밀조밀한 다수의 섬이 있다. 지도를 보면 상단부에 있는 대륙이 조금 의미심장해 보이는데… 초코보와 너무나 닮았잖아!?

게임 중에는 입체적으로 맵이 표시되어 회전 · 확대 · 축소로 장소를 쉽게 파악할 수 있다

맵 상에서는 다양한 이벤트가!

맵 화면은 단순히 장소 이동을 위한 화면이 아니다. 맵 상에서는 으시시한 피라밋과 초코보와 만남 등 다양한 발견이나 만남이 기다리고 있다.

거대한 발자국!

▲목장 주변에는 의문의 발자국이! 모양으로 보면 조류인 듯한데…

▲계곡 수면 위로 빛이 반사되어 반짝거리는 것이 다 보이네!

초코보 발견!

▲지평선 위에 희미하게 보이는 것은 혹시? 빨리 뒤쫓아 가보자!

▲계곡을 따라 내려가면 카름 마을이!

▲숲속 높이 솟아 있는 것은 피라밋?! 안으로 가면 미이라가 반겨줄 지도…

▶화면의 고저차가 있어 산 그림자가 가려진 입구를 찾는 것이 조금 고생스러울지도…

신 시스템 「마테리아」

시리즈마다 새롭게 등장하는 신스템. 이번 VII역시 예외없이 신시스템 「마테리아」가 등장한다. 마테리아는 캐릭터에 마법이나 어빌리티를 주는 보물과도 같은 귀중한 존재. 「ぬすむ/훔치다」 커맨드를 사용하게 되는 마테리아와 화계 마법을 사용할 수 있게 되는 마테리아 등 그 종류와 수는 상당히 풍부하며 그 대부분은 사용하면 사용할수록 마테리어 그 자체가 성장해 나간다. 이 시스템을 입수해서 성장시켜나가기 위해서는 새로운 시스템에 대한 필수 기초지식을 익혀두어야 할 것이다.

체험판에서 숨어있던 메뉴 화면. 마테리아의 교체도 이 메뉴에서

Step 1 마테리아와 마석과의 차이는?

『Ⅵ』의 마석은 캐릭터에 장비시키는 것으로 마법을 익히게 할 수 있었지만 마테리아는 쉽게 말해 그것이 더욱 다양해지고 세분화된 것이라고 생각하면 된다. 때문에 캐릭터의 무기나 방어구에 부착하는 것만으로 그 마테리아에 대응한 마법이나 어빌리티를 사용할 수 있게 되는 것이다.

◀그 마테리아를 장비하는 것으로 직접 능력을 익힐 수 있다

Step 2 마테리아를 무기, 방어에 장비하면?

마테리아는 캐릭터에 직접 장비시킬 수 있는 것이 아니라 캐릭터가 가진 무기나 방어구에 장비하는 것으로 효과를 발휘한다. 우선 무기 방어를 장비하지 않으면 마테리아의 능력을 지원받을 수 없는 것이다.

마법과 탈취 커맨드 추가

「ぬすむ/훔치다」의 마테리아와 「ほのお/불꽃」의 마테리아를 크라우드의 무기에 부착하면 커맨드에 「ぶんどる/탈취하다」와 「まほう/마법」이 추가. 이것으로 화계 마법을 사용할 수 있게 된다

Step 3 장비될 마테리아의 수는 무기에 따라 다르다

무기나 방어구에는 각각 반드시 마테리아를 장비하기 위한 구멍이 있다. 이 구멍에 마테리아를 끼우는 것으로 무기나 방어구에 따라 마테리아를 장비할 수 있는 수가 변한다. 1인 캐릭터가 장비할 수 있는 마테리아의 최대의 수는 현재 장비하고 있는 무기와 방어구 구멍의 합계와 같게 된다. 때문에 공격력은 낮지만 마테리아를 많이 장비할 수 있는 무기를 선택하든지 공격력은 높지만 마테리아는 거의 장비시킬 수 없는 무기를 선택할 것인지는 플레이어가 결정할 일이다.

▲크라우드의 「바스타 소드/バスターソード」는 2개밖에 장비시킬 수 없다

Step 4 마테리아는 성장한다!

마테리아의 대부분은 어빌리티 포인트가 높으면 성장하게 되며 최초는 「파이어/ファイア」밖에 사용할 수 없는 「ほのお/불꽃」 마테리아도 성장하면 「ファイラ/파이라」와 「ファイガ/파이거」를 함께 사용할 수 있게 된다.

▶마테리아가 익힌 마법은 잃어버려도 능력은 그대로!

마테리아를 사용하면 전투가 즐거워진다!

마테리아에 의해 캐릭터의 개성이 더욱 부각되거나 일변할 수도 있다. 이로인해 마법만을 사용하는 바레트나 무서운 난타 공격을 하는 에어리스 등 전투 방식이 180°로 전환하는 것을 볼 수 있으며 마테리아를 자신만의 독특한 아이디어를 응용해 서로 조합시키면 아주 놀라운 효과를 경험할 수도 있게 된다.

Step 5 마테리아는 모두 5종류

등장하는 것은 여러개이지만 마테리아는 크게 5종류로 구분된다. 다음 화면에서는 색이 구분되어 쉽게 알 수 있을 것이다. 같은 종류에서 여러개 장비하는 것도 가능하며 다음 4종류 이외에 독립 마테리아도 존재한다.

마법 마테리아

마법을 사용할 수 있게 되는 마테리아. 전투 커맨드에 마법이 추가된다. 불꽃의 마테리아라면 파이어계, 「냉기/れいき」의 마테리어일 경우 「ブリザド/브리자드」계로 세분화 된다.

지원 마테리아

다른 마테리아와 연결되는 것으로 효과를 발휘하는 마테리아. 예를들어 「全體化/전체화」의 마테리아를 마법 마테리아의 불꽃 마테리아와 조합하면 파이어에서도 전체공격이 가능하게 된다.

커맨드 마테리아

다양한 전투 커맨드가 추가되는 마테리아. 「亂れ打ち/난타」의 마테리아나 「あやつる/조종」의 마테리아 등 기본적으로 추가되는 커맨드가 마테리아 이름으로 되어 있다.

소환 마테리아

소환마법을 사용하게 되는 마테리아로 「リヴァイアサン/리바이어선」이나 「イフリート/이프리드」 등 소환할 수 있는 것은 하나의 마테리아 당 1종류 뿐으로 전투 커맨드에 「しょかん/소환」이 추가된다.

독립 마테리아

무기, 방어구는 한개씩

마테리아는 무기, 방어구에 장비하는 것으로 효과를 발휘하지만 한번에 장비할 수 있는 무기, 방어구는 각각 한 개씩으로 한정되어 있다. 특히 이번에는 방어구의 종류가 「팔찌/うでわ」 만으로 되어 있기 때문에 방패나 창등 종류별로 모을 필요가 없어 방어구의 교체가 간편해졌다. 그 대신 다양한 방어구에 마테리아를 이것저것 장비시키는 것은 불가능.

마테리아 교체는 언제라도 OK!

마테리아는 언제라도 교체가 가능하며 마테리아는 그것 자체가 성장하기 때문에 잃어버려도 경험치가 남는다. 파이거의 마법을 익힌 불꽃 마테리아를 다른 캐릭터에 장비시키면 바로 파이거를 사용할 수 있게 된다. 여기에서는 캐릭터의 성장과 어빌리티의 성장은 완전히 별개의 것으로 잃어버린 캐릭터는 그 능력을 사용할 수 없게 된다.

마테리아 입수법

마테리아 중에서 기본적인 것은 상점에서 살 수 있으며 중요한 것은 이벤트를 통해 입수할 수 있다. 이밖에 간단하게 입수할 수 없는 숨은 마테리아나 적에서 빼앗아야만 얻을 수 있는 귀중한 마테리아도 있다.

◀지원 마테리아의 「전체화」를 마법 마테리아와 조합하면 어떤 마법이든 전체화 공격을 할 수 있게 된다

▲커맨드 마테리아를 여러개 장비한 경우에도 모든 효과를 얻을 수 있다. 커맨드가 증가하면 전투 커맨드 윈도가 커진다

▲주문은 세분화되어 있어 많은 종류를 사용했을 때는 그만큼의 무기나 방어구의 구멍을 소비한다

▶파이어의 강화 마법 「파이라」

▲스피드가 파워 업 된 에어리스의 공격 마법

Square

진화를 거듭하는 대망의 RPG, 리존 속에 숨은 또다른 모습
사가 프론티어

● 장 르	RPG	● 현지 발매일	97년 3월
● 제작사	스퀘어	● 현지 가격	미정

이번 사가 프론티어는 로맨싱 사가 시리즈에서 확립된 복수의 주인공에 의해 프리 시나리오 시스템이 더욱 파워 업되었다. 이번에는 그래픽의 진화로 더욱 아름답고 신비롭게 묘사된 리존의 세계를 중심으로 그 속에 등장하는 무한한 시츄에이션을 탐색해 보았다.

종족의 특성에 의해 탄생되는 다양한 술법의 세계

프론티어에 있어 술법, 기술의 습득 패턴은 전작 로맨싱 사가3의 시스템을 거의 그대로 답습하고 있다. 하지만 단지 이번에는 등장 인물 모두에게 인간, 요정, 몬스터, 메카라는 종족이 있어 술법과 기술을 모든 종족이 공유할 수 있게 되었다.

계통마다 상반되는 2종류의 자질을 갖는다

전작과 같이 하나의 계통 내에 술법은 반드시 상반되는 2개의 자질 중 하나에 소속되게 되며 물론 상반되는 자질의 술법을 동시에 익히는 것은 불가능하다. 예를 들어 음양의 계통에서 음의 기술을 익히면 양의 기술은 익힐 수 없게 된다.

각 캐릭터는 종족에 깊은 관련이 있는 계통 기술. 요(妖)의 기술은 요마 종족이 태어날 때부터 타고 나는 것이며 마(摩)의 자질은 주인공 블루의 출신 리존인 「매직 킹덤」과 깊은 관련이 있다.

인간과 요마를 사용할 수 있다 인간은 그 자질의 기본적인 술(術)을 구입하는 것 등에 의해 술법을 습득할 수 있으며 요마는 처음부터 요정의 술법을 타고난다. 때문에 요정이 술법을 구입하는 것은 최대의 수치로 여겨진다

음양(陰陽)의 계통

빛이나 그림자, 환영 등을 이용하는 술법. 열과 빛에 관여하는 양(陽)과 그림자, 환영을 총괄하는 음으로 나뉜다

장(場)의 계통

완전히 대립되는 세계관 속의 캐릭터들

귀여운 꼬마에서부터 아저씨까지 폭넓은 캐릭터성을 갖는 사가 프론티어.

이번에는 2명의 주인공 캐릭터와 모험 중에 동료가 되는 서브 캐릭터 4명을 공개한다. 이번 시리즈인 사가 프론티어는 지금까지의 로맨싱 사가 시리즈와는 달리 플레이어 캐릭터로 선택된 주인공에 의해 동료가 되는 캐릭터와 그렇지 않은 캐릭터가 확실히 구분된다.

이 중에서 가장 특이할 만한 캐릭터는 요마 종족인 사일런스. 앞으로 어떤 활약상을 보여줄 지 상당히 기대된다.

주인공

FUSE 퓨즈

모든 리존의 범죄를 통괄하는 경찰 기구 IRPO의 순찰 대원. 퓨즈는 전기부품과 같이 일단 전지가 나가면 손을 쓸 수 없다는 데서 붙여진 닉네임

주인공

RED 레드

불의를 참지 못하는 정의의 용사

악의 조직 브라크 크로스에 맞서는 용감한 변신 히어로

Silence 사일런스

깔끔해 보이는 제복을 차려입은 사일런스는 직업이나 성별, 출생이 비밀에 싸여있다. 날카로운 눈매와 세련된 머리 스타일이 상당히 인상적이다. 혹시 중성이 아닐까?

정체불명의 요마

Gen 겐

런닝 셔츠에 흰색 머리띠를 한 모습이 대장공을 연상케 하는데… 직업은 비밀이지만 동료가 되면 직접공격을 해주는 든든한 서브 캐릭터

골격이 튼튼한 훤곰 아저씨

Time 타임

스패너를 들고 있는 타임은 기계 만지는 것을 좋아하는 건강미 넘치는 소년

눈망울이 맑은 소년

Rose 로즈

귀여운 원피스를 입은 로즈는 나이에 걸맞지 않게 남의 궂은 일은 돌봐주는 것을 좋아한다

작지만 야무진 소녀

리존 세계의 비밀이 보인다

왕 궁

▲왕국의 모습을 한 신로우는 상당히 웅장한 모습을 하고 있다. 주위에 유적이 있는 것을 보면 상당히 유서깊은 왕국인 듯 보인다. 여기에는 비밀의 지하통로와 콜롯세움과 같은 훌륭한 투기장 등 다양한 부설물들이 있다

성모상

◀이곳은 어떤 리존 속에 숨어있는 시츄에이션 중에 하나이다. 몬스터 주인공 쿤이 중앙에 있는 조각상을 올려다 보고 있다. 천사의 날개를 가진 이 석상은 혹시 성모 마리아가 아닐까?

요크랜드

성 당

자신의 목적을 달성하기 위해 도처를 떠돌다 성당에 도착. 높은 천정에 있는 신의 사자들이 쿤을 내려다 보고 있다. 이곳도 어떤 리존 속에 있는 하나의 장면

격투장

▲격투장은 왼쪽에 성당과는 달리 여러 리존에 존재하는 건물이다. 이곳은 로보트끼리 대전하는 격전지인 듯보이며 주인공 중에서는 T-260G이 주활동 무대로 이용한다

도 반

암살자 본연의 모습으로 무장한 6인의 검투사

부시도 블레이드

불꽃튀는 96' 연말 게임시장에 합류하게 되는 『부시도 블레이드』가 드디어 전면적인 윤곽을 드러냈다. 이번에는 새롭게 등장한 수중 필드와 교각 필드 외에 기본 조작 커맨드와 방어 시스템까지 완벽하게 공개되어 부시도의 또다른 매력을 엿볼 수 있게 되었다.

장르	격투 액션	현지 발매일	96년 12월 20일
제작사	스퀘어	현지 가격	5,800엔

기본조작은 토발, 방어는 two type

이번에 소개되는 캐릭터들은 예전의 모습과는 전혀 다른 사이보그풍 검투사들이다. 이제까지의 이미지와는 180° 일변한 이들은 1P 사용시 등장하는 同캐릭터로 단지 기모노에서 배를 슈츠로 갈아입은 것뿐이다.

상당히 냉험하고 잔혹한 인상으로 주는 이들은 이제서야 암살자 본연의 자세로 돌아온 듯하다.

웬지 한달 사이에 굉장한 혁신을 이룬 느낌.

방어불능의 순간 포착

이 게임의 방어 시스템은 일반적인 다른 격투 액션과는 조금 차원이 다르다. 무기와 캐릭터의 파워 결합에 의해 일정시간 커맨드가 입력이 되지 않는 방어불능 상태에 빠지기도 한다.

이러한 상태를 이용해서는 제 2의 타격을 적확히 명중시키는 것도 가능하지만 이것은 파워 차가 상당히 클 경우에만 일어나는 현상으로 그다지 자주 사용할 수 있는 전법은 아니다.

연못 필드의 수중 격투

신 필드인 연못이 등장했다. 이 게임에서는 많은 필드 공간이 연못으로 되어 있어 물에 잠겨 싸우는 일이 자주 발생한다. 연못은 1m 정도의 깊이가 있어 허리정도 선까지 물이 차기 때문에 수중 필드에서는 움직임이 상당히 둔화된다.

물속에서 무기의 상, 중, 하단 태세를 취하는 것은 무리일까?

역시 원수는 다리에서 상봉해야 제맛이!

■기본 조작 커맨드

사이드 스텝(⇧⇧or⇩⇩) 상대의 공격을 재빨리 피하기 위해서는 이 동작이 필수. 수직방향의 공격은 이것으로 피한다

백 스텝(⇦⇦ or ⇨⇨). 상대의 공격을 숙여서 피할 때나 간격을 좁힐 때 사용하면 효과적

사이드 런닝(⇧⬆ or ⇩⬇). 상대의 측면으로 돌면서 이동하고 싶을 때

백 런닝 (⇦⬅ or ⇨➡). 현재 스테이지를 이탈하고 싶을 때 사용. 이 게임은 필드가 넓어 사용할 기회가 많다

■이동

⇧⇧or⇩⇩ = 사이드 스텝
⇦⇦ or ⇨⇨ = 백 스텝 or 프론트 스텝
⇧⬆ or ⇩⬇ = 사이드 런닝
⇦⬅ or ⇨➡ = 백 런닝 or 프론트 런닝
⇧ = 화면 안쪽으로 이동
⇦ = 자신이 선 위치에서 뒤로
⇩ = 화면 앞으로 이동
⇨ = 자신이 선 위치에서 앞으로

방향키 부분은 기본적으로 이동하기 위해 사용되며 조작감은 토발No.1 과 거의 비슷하며 모니터에서 보이는 대로 직감적인 조작을 해야한다.

➡ 긴 입력, ⇨ 짧은 입력

■공격

• 세모 = 上공격
• 동그라미 = 中공격
• 엑스 = 下공격

공격태세에 상관없이 공격하고 싶은 상대의 신체 부분에 따라 공격 버튼을 변경할 필요가 있다. 머리방향은 상, 몸은 중, 다리부분은 하. 공격 모션은 장비한 무기에 의해 변한다.

■태세 변경

• R1 = 상단으로
• R2 = 하단으로

R버튼을 누를 때마다 한단계씩 올라간다. 예를 들어 하단에서 한번에 상단으로 올릴 경우는 R1을 2번 연타하면 된다. 이 태세 변경이 베기나 방어에 다양한 영향을 미친다.

■방어

• 네모 = 통상 방어

네모 버튼을 누르고 있으면 상대의 공격에 대한 방어 태세를 취한다

두가지 방어 시스템을 익히자!

방어는 기본적으로 손에 든 무기를 사용해 상대의 공격을 막는 것으로 방법은 두가지로 분류된다. 태세를 취하고 있을 때 상대가 공격해 온 경우의 상태 방어(오토가드)와 네모 버튼을 누르고 있는 것만으로 태세에 상관없이 방어해 주는 통상 방어가 있다. 이 두가지 방어는 모두 무기로 방어하는 형태를 취하지만 상대의 파워 + 무기의 파워를 막아내지 못할 경우 방어불능이 된다.

파워가 없는 캐릭터나 무기를 선택할 경우에는 풋워크 (foot-work/ 축구, 권투 등의 발놀림)와 같은 민첩한 동작이 필요하다.

통상 방어

블랙 로터스의 상단 공격에 대해 하단 태세를 취하고 있는 간누키. 이렇게 위치가 틀릴 때 네모만 누르면 자동으로

상태 방어

블랙 로터스의 중단 공격에 간누키의 중단 태세. 이렇게 상대의 공격에 적합한 태세를 취하고 있을 때에는 아무 조작을 하지 않아도 자동적으로 방어된다. 간단히 말해 상태 방어는 오토 가드로 이해하면 쉽다

●블랙 로터스

복면으로 눈 주위를 가린 블랙 로터스의 모습은 쾌걸 조로를 연상케 한다. 상대를 등지고 대나무 숲을 뛰어나오는 블랙 로터스. 자신에게 유리한 장소로 상대를 유인하려는 속셈?!

●간누키

위로 날카롭게 치켜 올린 머리털이 무시무시하다. 찔러도 칼이 들어가지 않을 것 같은 초강력 전투 슈트.
대전 상대를 남겨두고 스스로 석단을 뛰어내리는 간누키. 지형의 고저차가 심하기 때문에 이런 재밌는 액션도 즐길 수 있는 걸까?

●다츠미

배틀 슈츠 위에 코트를 입고 있는 다츠미. 파자마에 조리를 신었던 배나온 아저씨의 모습은 그 어디로 갔나요!
다츠미의 강렬한 일격을 맞고 단아래로 떨어지는 호타루비

●미카도

핑크색 전투 슈트에 스카프까지. 도저히 무녀라고는 믿기지 않을 정도. 허리를 낮추고 자세를 잡고 있는 미카도. 타도를 들고 있는 것은 블랙 로터스?

●우츠세미

「陰」의 멤버가 아니기 때문에 이런 츄리닝 바람을 한 건가? 방어력이 상당히 떨어질 것 같은 불안한 느낌. 우츠세미의 단칼에 맥없이 나가떨어지는 다츠미. 경량급 캐릭터의 최대의 취약점인가!

●호타루비

스파이의 운명을 갖고 태어난 호타루비는 뛰어난 인술을 겸비하고 있다. 그런 만큼 복장에도 상당히 신경을 쓴 것같다
칼을 지면까지 처내리면 강력한 일격을 가할 수 있다. 중량급 캐릭터만이 느낄 수 있는 호쾌함은 바로 이런 것이 아닐까!

ENIX 연구실

에닉스 추천 게임

SFC 드래곤퀘스트

발매일 12월 6일로 확정!!
드디어 대망의 「SFC DQ3」의 발매일이 확정됐다. 기종은 차세대기가 아닌 SFC이지만 국내에도 많은 유저가 확보된 이상 벽장속에 넣어두었던 먼지 낀 SFC를 다시한번 꺼내어 손질하는 매니어가 많으리라고 본다. 특히 최근 SFC 소프트의 부재로 그런 현상은 더욱 늘어갈 전망이며 발매일이 되면 비록, 정식발매 소프트가 아니지만 용산을 비롯한 게임샵의 소프트 진열대에서 눈에 띌 것으로 보인다. 물론 챔프에서도 공략에 들어갈 예정이다.

고바위가 밝히는 장비 파일

용 자

어떤 전투에도 대응가능!

투구 /철투구
일반적인 방어구중 하나. 탄탄한 철도 적의 공격으로부터 머리를 방어한다.
갑옷/마법의 갑옷
수비력이 높고 주문에 의한 데미지를 줄이는 효과도 있다.
무기/좀비 킬러
좀비와 괴물 등 죽음에서 되살아난 몬스터에 대해 절대적인 위력을 지닌 검.
방패/거울의 방패
특수금속제의 방패. 수정거울과 같이 빛나는 표면이 공격을 반사시킨다.

전 사

투구/철가면
구입할 수 있는 투구로는 최강. 머리뿐만 아니라 목주위도 방어하므로 어떤 전투에도 안심적.
무기/드래곤킬러
팔목에 직접 끼우는 거대한 칼. 드래곤에 대해 절대적인 위력을 발휘.
갑옷/ 드래곤 메일
드래노의 비늘로 만들었기 때문에 화염의 데미지를 줄일 수 있다.
방패/거울의 방패
거울과 같이 세련되게 연마된 고급 방패. 구입할 수 있는 방패로는 최강.

검증 드래곤퀘스트 시리즈

「드래곤퀘스트」라는 게임은 우리들 사이에서 잊혀지지 않는다.

이 게임은 호리이 유우지와 나까무라 코우이치들에 의해서 개발되었고,음악은 스기야마 고우이치가 담당했던 것으로도 유명했다. 86년 에닉스에서 발매되어 오늘날의 롤플레잉게임 유행의 계기가 되었던 패미콤용 소프트웨어이다. 드래곤퀘스트 의 세계에서 크게 부각되는 네분류 는 어떤 식으로 전개해 가는가? 다소 전문적인 설명이지만,구체적인 예를 기초로 하여 검증해 보겠다.

우선, 의지는 있지만 룰은 없는 모의(模擬). 「드래곤퀘스트」에는 모의가 무수히 들어 있다. 예를 들어 플레이어가 모험자가 되어 검을 휘두르는 경우 등은 마치 電子시스템안에서의 검극흉내를 내는 듯하다. 가공의 숲, 바다, 동굴, 거리. 「드래곤퀘스트」에서는 지형이 모의의 세계이다. 사람들과의 대화, 물건사기등의 행위도 모의이다. 의지와 룰이 있는 경쟁도 많이 있다. 체력이 제로가 되면 죽어 버리는 싸움은 이 게임안에서 가장 강조되었던 경쟁이다. 룰은 있지만 의지는 없는 운도 드래곤퀘스트 에는 도입되어 있다. 예를 들어서 싸움의 한창일 때 자주 일어나는 "회심의 일격"현상이 일어나면 플레이어는 적에게 주어지는 피해정도를 비약적으로 크게할 수 있다. 이것은 우연의 시초로, 거의 죽게 되었을 때에 "회심의 일격"이 나오면, 플레이어는 신에게 감사드리고 싶을 정도로 행운을 느낀다. 그리고 의지도 룰도 없는 현기증 증세. 이것은 주인공이 가 본적이 없는 지역을 탐색할 때 느낄 수 있다. 게임 평론가는 경기를 하고 있지 않는데도, 즐거운 스포츠의 대표적인 예로서 스키와 등산을 들었다. 드래곤퀘스트 의 이동장면에는 스키와 등산 전부의 긴장감과 달성감이 균형있게 배합되어 있다. 또한 이공간으로 텔레포트하는 장면에는 제트 코스트를 타고 있는 때를 연상시키는 현기증 을 느낄 수 있다. 여기에는 때마침 「드래곤퀘스트」를 예로 들었지만, 다른 게임에서도 같은 형태의 것을 말할 수 있다. 언뜻 보기에는 의지+룰만의 게임으로 보이는 테트리스 이지만,이 게임은 다음에 어떤 블록이 나올까가 우연에 의해서 정해지는 운이 있기 때문에 재미있는 것이다. 당신이 전국시대 무장이라면? 모의가 전면에 나와 있는가가 생각되어지는 시뮬레이션 게임 신장의 야망이지만, 전국을 통일한다라고 하는 경쟁이 있기 때문에 사람들이 이 게임에 빠져들어가고 있는 것이다.

어떤 소프트웨어라도 좋으니 기회가 있다면 자세하게 TV게임을 관찰해 보라. 거기에는 경쟁, 모의, 운, 현기증 이 모두 결합되어 있을 것이다.

게임에 등장하는 네분류를 드래곤퀘스트 에 적용해 보면

룰
의지
탈의지
이탈한 룰

아곤(경쟁)
· 적 몬스터와의 전투
· 주인공의 성장

아레아
· 회심의 일격
· 카지노

미미쿠리(모의)
· 모험하는 용사의 유사체험
· 물건사기/대화

이린크스(현기증)
· 가보지 못한 곳의 탐사
· 텔레포트

에닉스 올게임 카탈록

DRAGON QUEST VI
SFC/ 95년 12월 9일/ 11400엔/ 32M

DRAGON QUEST
FC/ 86년 5월 27일/ 5500엔/ 512K

DRAGON QUEST II
FC/ 87년 1월 26일/ 5500엔/ 1M

DRAGON QUEST III
FC/ 88년 2월 10일/ 5900엔/ 2M

DRAGON QUEST IV
FC/ 90년 2월 10일/ 8600엔/ 4M

DRAGON QUEST V
SFC/ 92년 9월 27일/ 9600엔/ 24M

DRAGON QUEST I II
SFC/ 93년 12월 18일/ 9600엔/ ?

마법진 구루구루 2
RPG/ SFC/ 미정/ 미정/ 미정

도어도어
85년 7월 18일/ 4900엔/ 512K

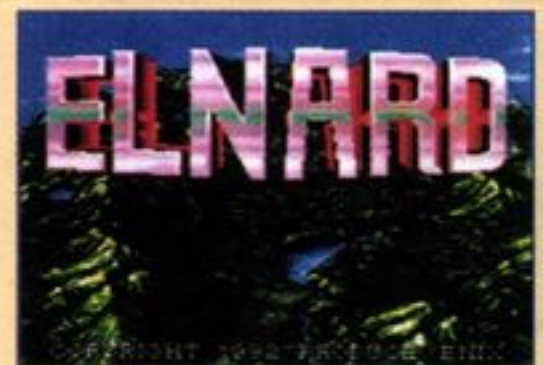
보트피어 연속살인사건
85년 11월 29일/ 5500엔/ 512K

액트레이저
90년 12월 16일/ 8000엔/ 8M

저스트 브리드
94년 10월 6일/ 6500엔/ 4M

던전랜드
92년 12월 15일/ 4600엔/ 1M

소울 블레이더
92년 1월 31일/ 8800엔/ 8M

46억년 이야기
92년 12월 21일/ 9600엔/ 12M

엘나드
93년 4월 23일/ 9600엔/ 12M

수제전기
93년 8월 27일/ 9600엔/ 12M

브레인 로드
94년 1월 28일/ 9600엔/ 12M

액트레이저 2
93년 10월 29일/ 9300엔/ 12M

가이아 환상기
93년 11월 27일/ 9800엔/ 16M

■ **이타다끼 스트리트 2**
94년 2월 26일/ 9800엔/ 12M

■ **스랩스틱**
94년 7월 8일/ 9600엔/ 12M

■ **마법진 구루구루**
95년 4월 21일/ 10800엔/ 16M

■ **천지창조**
95년 10월 20일/ 11800엔/ 32M

■ **남극소년 빠뿌와군**
94년 3월 25일/ 8800엔/ 8M

■ **원더 프로젝트 J 기계 소년 피노**
94년 12월 9일/ 11800엔/ 24M

■ **미스틱 아크**
95년 7월 14일/ 11800엔/ 32M

■ **상승마작 천패**
95년 9월 29일/ 8900엔/ 8M

■ **남극소년 빠뿌와군 갑마단의 야망**
94년 3월 25일/ 3900엔/ 1M

■ **열혈대륙 버닝히로즈**
95년 3월 17일/ 10800엔/ 16M

■ **하멜의 바이올린 연주**
95년 9월 29일/ 9600엔/ 12M

성격 결정으로 전직 시스템이 판명되는 최신정보

SFC 드래곤 퀘스트 III

● 장르	롤플레잉	● 현지 발매일	12월 6일 발매 예정
● 제작사	에닉스	● 현지 가격	8700엔

몇회에 걸쳐 소개했지만 플레이어의 분신인 주인공에도 성격이 존재한다. 이번호에는 간략소개에서 떠나 성격의 결정법을 소개하고 그 성격에 따른 전직 시스템을 소개한다.
얼마 남지 않은 발매일을 챔프의 최신정보와 함께 하여 완벽한 공략법을 익히도록 하자.

동료, 주인공에 성격이 존재하는 기대작

◀프롤로그는 데모 화면으로 볼 수 있다. 게임을 시작하면 주인공의 이름 입력, 성격 결정 신으로 이어진다

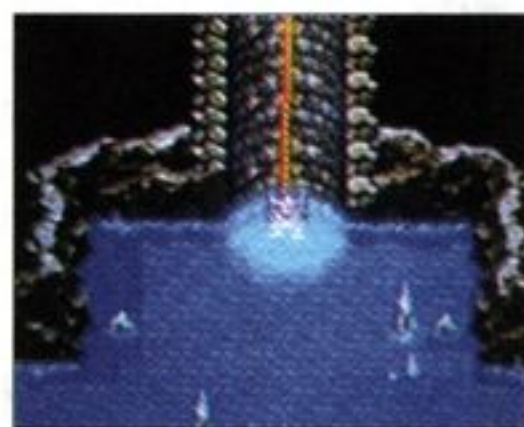
◀이름 입력후, 타이틀 부분인 숲의 장면이 된다.

▲어디에선가 주인공을 부르는 소리가 들려온다

『SFC DQⅢ』에서는 직업이나 성별뿐만 아니라 동료에게 성격이 있다는 것은 전에도 소개한 대로이다. 사실 그대로 성격이 주인공에게도 있는 것이 판명되었다. 그러나 주인공은 동료들과 달리 여러가지 질문에 대답하여 성격이 결정된다. 그 성격 결정 신은 이름 입력후에 삽입된다. 주인공의 이름 입력이 끝나면 바로 장면이 바뀌어서 숲속으로 변해 사건은 급진전된다. 안으로 들어가면 거대한 폭포에 이르게 되고 거기서 질문에 대답해 간다.

질문의 내용은 그때그때마다 변화!

▲그밖에도「모험은 싫어?」또는「모르는 사람과 있으면 피곤한가?」등 다양한 질문이 있다

▲그리고 생년월일 입력

▲「자신의 모습이 몬스터로 되어버릴 수도!

▲「최후의 질문입니다」라고 듣는 순간, 다른 장소로 이동

성격 결정 게임에서는 우선 생년월일을 입력하게 된다. 그것이 끝나면, 다음으로 몇개의 질문이 나오기 때문에 『예』나 『아니오』로 대답해 간다. 질문의 내용이나 수는 수시로 변화해서 대답도 변해간다. 그리고 어느정도 질문에 대답하면 드디어 하늘로부터 최후의 질문이 들려온다.

최후의 질문은 이벤트 형식으로!

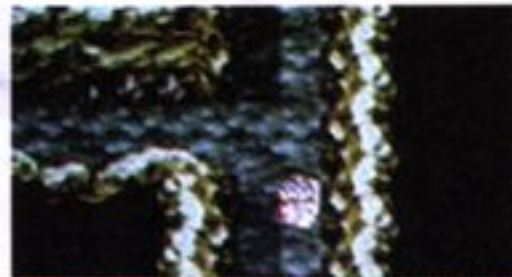
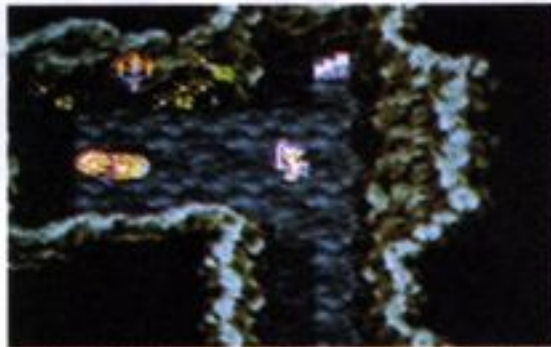
최후의 질문은 가공의 이벤트로서 전개된다. 여기에서는 단지 질문에 대답할 뿐만 아니라, 거기에서 일어나 있는 문제에 대해서 플레이어가 어떻게 대처하는가가 요구된다. 그리고 그것을 끝마치면 주인공의 성격이 결정 된다. 과연 플레이어는 어떤 성격의 소유자로 바뀔지…

이벤트는 그 때에 따라 각기 다르지만 여기에서는 특히 동굴과 극장의 이벤트에 관한 내용을 소개해 간다.

이상한 동굴편

폭포 앞에서 날아간 곳은 동굴 안. 안으로 들어가면 몇개의 팻말이 있다. 팻말에는 각각『출구로 가고 싶으면 북으로 갈 것!』이라는 지시가 적혀 있지만

이 지시에 따르느냐 아니냐에 따라 진행이 틀려진다.

◀어떤 행동을 할지 알 수 없지만 이 주인공의 성격은 정직한 사람으로 결정

▲우선은 북쪽으로 나아가자…

◀왠 여성이 바위 아래에!… 자, 그러면 북으로 나갈까?… 역시 도와줘?

어느 극장편

이곳은 어딘가의 극장. 스테이지에서는 가장 인기있는 무희가 춤을 추고 있다. 사람들과의 이야기로는 아무래도 극장내에 그 무희와 결혼 약속을 한 남자가 있는 것같다고 한다. 그렇지만 두사람 사이에는 오해가 있는데… 이것에 대한 행동은?

과연 인기폭발! 팬도 많다. 이런 여자와 누가 결혼 약속을?

◀여자 쪽도 약속은 기억하고 있지만… 전언을 부탁 받은 당신은?

주인공의 성격이 모험중에 변화한다

주인공의 성격은 아마 모험을 하면서 변화해 가는 듯하다. 변화해 가는 원인을 살펴보면 첫째로는 사람들과의 대화를 들 수 있다. 대화중에 플레이어 자신의 대답이 요구될 때, 그 대답에 따라 성격이 변하는 일이 있는 것 같다. 따라서 너무 실없는 대답을 하면 성격이 나쁘게 되는 일도 있으니 주의하길 바란다! 하지만 시리즈물을 비추어 보면 알겠지만 그외에도 방법은 있을 것이다. 어쩌면 특별한 아이템으로 성격을 바꾸는 일이 가능할지도…

◀예, 아니오로 대답할 때는 주의를. 성실하게 대답하는 편이 좋을 듯

동료를 강화하는 전직시스템을 소개

『SFC DQⅢ』에는 전부 9종류의 직업이 준비되어 있으며 동료는 처음에 용사와 현자를 제외한 7종류의 직업의 어딘가에 종사하고 있다. 이들의 직업은 세계의 어딘가에 있는 구슬의 신전에서 전직할 수 있다. 단 현자가 되는 일은 특별한 수행이 필요하다. 그것을 충분히 수행하지 않으면 전직 할 수 없다. 또한 동료가 용사로 전직하던가 용사인 주인공이 다른 직업으로 전직할 수는 없다.

전직한 다음은 레벨 1에서부터 재수행

SFC 3에서는 전직한 다음은 재차 레벨 1로 돌아가게 되어 있다. 단지 능력은 전직전의 반정도가 남아 있기 때문에 보통 레벨 1보다는 강하다. 더욱이 습득했던 주문은 전직후에도 남아 있다. 또한 전직은 전의 직업에서 한사람의 역할을 제대로 하지 않으면 불가능하다. 그 때문에 한번 전직하면 그직업에서 숙련된 프로로 성장하기까지는 다음 직업으로 전직할 수 없다.

▲승려에서 무투사로 전업. 회복 주문을 사용할 수 있고, 타격력도 크다. 듬직한 동료의 탄생

▲전직후는 장비할 수 있는 것을 소지품에서 골라서 자동적으로 장비해 준다

▲전직 후-모든 능력이 반정도 남아 있다. 전직의 특징도 남아 있다

▲전직 전

전직에 유리한 직업이 존재하는가

동료의 성격이 그 캐릭터의 성장에 관계 있는 것은 이전에도 소개했다. 그것이 전직에도 영향을 주는 것을 생각해 볼 수 있다. 가령 마법사에서 전사로 전직하도록 하자. 이 경우 전직전에 가능한 만큼 많은 주문을 외우고, MP도 증가시켜 두면 좋다. 『두뇌명석』이나『수완가』 등 『현명함』이 뛰어난 성격이라면 다른 성격에 비해서 빨리 주문을 익혀야 하며 레벨 업할 때도 MP증가가 높다. 그 때문에 비교적 빠른 타이밍에서 전직이 가능하다. 성격을 전직으로 키울 수 있는 것이다.

▼전직으로 힘을 살리는 직업으로 바꾸어 보자

◀▲힘이 센 성격이라면 현자로 전직해도 전사의 공격력을 발휘!

박쥐연

9월 27일 새턴용 『사쿠라 대전』이 발매되고 PS 타이틀이 잠깐 주춤하는 듯했지만 10월 초반에 들어서면서 또다시 하드웨어와 소프트 시장을 완전히 점유하고 있다. 하드웨어는 지난 10월 중순 대대적인 가격인하를 보인 뒤 거의 모든 판매점에서 PS가 동이 날 정도로 호조를 띠고 있다. 소프트에 있어서도 10월 25일 발매된 『반달하트』에 『아크 더 레드Ⅱ』와 『와일드 암즈』가 합세해 PS에 무서운 RPG 강풍이 몰려올 것으로 예상된다.

이달의 기대 소프트

- 장 르 : 시뮬레이션 RPG
- 제작사 : 코나미
- 발매일 : 96년 10월 25일
- 가 격 : 5,800엔

반달하트

반달하트에서 가장 특이할 만한 것은 전직 시스템. 상위 클래스에 전직하는 것에 따라 각 유니트의 능력이 상승, 전투에서 유리해지는 것은 물론 전력도 비약적으로 향상된다. 전직은 마을에 있는 전직 도장에서 행하며 각 멤버마다 전직이 가능한지, 가능하면 어떤 클래스로 전직할 수 있는지 표시해 준다. 초반에는 레벨 10에 도달하면 전직의 기회를 얻을 수 있다.

재고, 덤핑없는 일본의 게임유통 뒤에 데지큐브 있다!

~ 국내 유통구조 개선 시급 ~

데지큐브 콤비니아스토어(편의점)에서 11월 15일부터 게임 소프트 판매가 시작된다. 데지큐브는 스퀘어를 비롯해 에닉스, 캡콤, 코나미, 남코, 하드슨 6개사가 4개의 대형 콤비니아인 세븐일레븐, 훼밀리마트, 서클K, 선크스와 제휴해 전국 약 16,000점포를 갖고 게임 소프트 유통만을 전면적으로 담당하게 되는 합작사로서 지금까지와는 완전히 차별화된 유통 정책을 세우고 있다.

스퀘어는 지난번 『토발 No.1』을 마지막으로 소니에서 완전히 독립되어 독자적인 유통망인 데지큐브(특약점이나 도매상을 거치지 않고 정가의 70%로 자사 타이틀을 판매해 주는 편의점 판매 대행 업체)를 통해서만 자사 타이틀을 유통시킬 것이라 발표한 바 있다.

하지만 지금은 스퀘어뿐만 아니라 에닉스를 포함한 거대 메이커들 역시 편의점 유통 정책에 합류해 대단위 규모로 확산되어 전개되고 있다. 그러나 이들 메이커는 스퀘어와는 달리 기존의 유통망을 통해서도 변함없이 판매된다. 그렇다면 11월 15일부터 전개되는 데지큐브는 어떤 형식으로 전개될 것이며 기존의 유통정책과는 어떤 차이가 있는 것일까?

POS 데이터 시스템을 통한 쾌적한 유통 전략

편의점 판매 제 1탄은 모두 8타이틀로 결정됐다. 현재 TV 모니터가 부착된 진열장(최대 48타이틀 전시)이 특별 제작되어 협력 편의점 전 곳에 설치되었으며 앞으로 유저들의 호응에 따라 타이틀 수를 점차 확대시켜 나갈 것이라고 한다.

편의점은 식품에서 일상 생활용품까지 유통이 원활한 상품만을 취급하기 때문에 재고와 덤핑 판매가 다반사인 게임 소프트는 부적합한 느낌을 주기도 한다. 그렇다면 편의점에 판매되는 타이틀은 어느정도의 주기로 교체되는지 타이틀 선정 기준은 어떤 것인지 궁금하지 않을 수 없다.

편의점 판매의 가장 큰 장점은 각 점포가 모두 체인망으로 이루어져 POS(point of sales 컴퓨터 판매 시점 정보관리) 데이터 시스템으로 각 점포의 하루 판매 상황이 매일 데지큐브 체인 본부에서 합산 통계되어 품절이나 재고 관리가 철저하게 이루어지게 된다. 하루가 지나면 쓰레기 통으로 가야하는 야채처럼 소화 가능한 물량을 받아, 만약 품절될 경우에는 신속한 배송 시스템을 이용해 즉시 필요한 타이틀을 조달받게 되는 것이다. 또한 편의점에서는 직접 시험 플레이를 해볼 수 있다는 것도 크나큰 이점이 될 것이다.

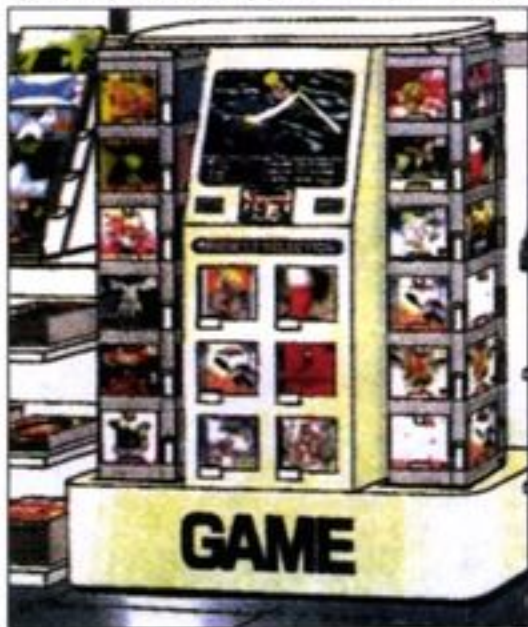
주위에 제휴 편의점이 없을 경우, 『부시도 블레이드』와 같이 편의점이 아니면 구매할 수 없는 상품은 통신 판매로 이루어진다. 하지만 이것은 어디까지나 편의점 판매의 보조적인 역할일 뿐 대대적으로 행해질 것은 아니라고 한다.

최초로 발매되는 8타이틀은 모두 PS용으로

결정되었으며 11월 15일을 기점으로 매주 신작 소프트를 중심으로 라인 업을 늘려가게 되며 판매가 거의 중단된 타이틀이라도 기본적으로 하나정도는 계속 진열될 것이라고 한다.

타이틀 선정은 발매직후 한동안 꾸준히 소비될 만한 대작 타이틀을 위주로 선택하게 된다.

그렇다면 이러한 편의점 판매 전용 타이틀은 어떤 기준에 의해 결정되는가? 기본적인 선정 방법은 데지큐브의 라인업 선정 위원에 의해서 결정되며 최대한 유저들의 희망을 반영하게 될 것으로, 편의점에서 구매하는 소프트는 결코 후회하지 않는 질 높은 게임만을 취급할 것이라고 한다.

제 1탄 소프트로 결정된 타이틀은 모두 플레이 스테이션용이지만 앞으로 다른 게임기용 타이틀로도 점차 확산될 움직임을 보이고 있다.

판매대에는 실제 상품대신 타이틀을 인쇄한 종이 카드가 진열되며 상단부에는 모니터가 설치되어 있다

제 1 탄 타이틀 일람

- 바이오 하자드(캡콤)
- 포포로크로이스 이야기(SCE)
- 스타글라디에이터 (캡콤)
- 아크 더 래드II(SCE)
- 와이프 아웃 XL (SCEI)
- 남코 뮤지엄 VOL4 (남코)
- 뿌요뿌요통결정판(컴파일)
- 벨트로거9 (젠키)

『FFVII』는 편의점 단독 판매가 아니다!

지난 7월호에서도 잠깐 언급했듯이 스퀘어의 대작 타이틀은 편의점 이외에도 종래의 SCE 유통 경로로도 공급되는데, 이것은 SCE와 스퀘어에서 찾은 최선의 타협점인 듯 보인다. 이제까지 결정된 공유 타이틀은 『FFVII』으로 앞으로 어떤 타이틀이 추가될지 분명하지 않으며 대작 타이틀의 선정기준도 명확하게 규정되지 않았다. 『부시도 블레이드』는 편의점 단독 판매 최초의 타이틀이 되며 그 뒤를 이어 『사가 프론티어』나 『파이널 판타지 택티스』 등도 편의점에서만 판매될 가능성이 높다.

편의점 내부에는 게임 소프트 전용 진열대가 설치되어 있지만 여기에는 실제 상품이 아니라 CD 케이스를 인쇄한 종이 카드가 진열된다. 때문에 구입을 원하는 사람은 그 타이틀 카드를 카운터에 가져가 실제 소프트와 교환하게 되는 것이다.

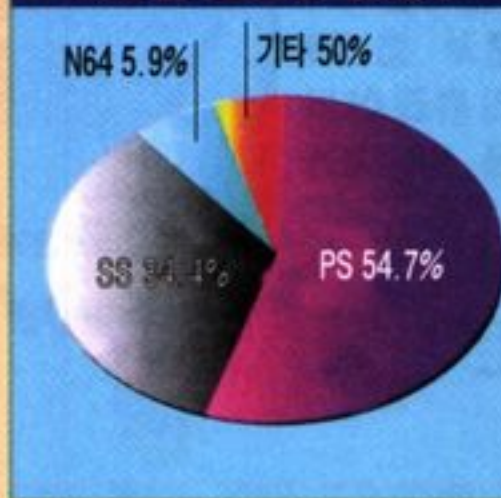
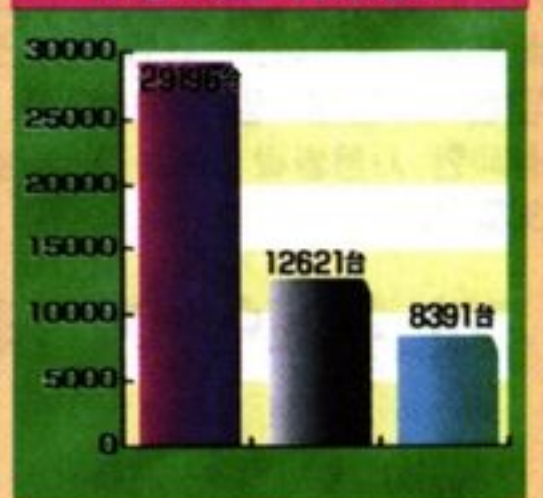
이러한 방법은 도난 방지용의 일환으로 보이며 데지큐브의 또하나의 새로운 유통 정책은 역시 통신위성 방송을 들 수 있다. 게임 정보만을 위한 특별 프로그램이 정규 방송으로서 지난 10월 1일부터 개시되었으며 여기에서는 앞으로 발매될 데지큐브 선정 타이틀을 대대적으로 선전하고 있다. 일본이나 국내를 비롯 전세계적으로 재고가 많은 상품 중에 하나가 게임 소프트이다. 현제 데지큐브는 스퀘어를 비롯 5개사가 합작 설립한 회사이긴 하지만 앞으로 이들의 영업 전략(재고, 세일, 덤핑 없는 유통)이 성공을 거두면 앞으로 모든 소프트는 편의점에서밖에 살 수 없는 시대가 찾아올지도 모르는 일이다. 이러한 일본의 움직임이 전세계적으로 확산되어 국내 게임시장에도 거품없는 깨끗한 유통 구조가 정착돼야 한다는 모두의 자각이 시급하게 요구된다.

메이커 앙케이드

어떤 하드로 제작하고 싶은가 하는 질문에 N64를 제치고 근소한 차이로 PS가 우위를 차지했다.

9월 30~ 10월 6일 마케팅 리포트

지난주 『사쿠라 대전』의 호조로 새턴 소프트가 50%에 가까운 놀라운 점유율을 보였지만 10월에 들어서며서 PS가 다시 그 자리를 탈환해 50%를 웃돌고 있다. 닌텐도 64의 『웨이브 레이스64』는 예상외로 저조한 판매율을 보이고 있으며 9월보다도 더 떨어진 상태이다. 하드웨어는 변함없이 플레이 스테이션이 강세를 보이고 있으며 가격인하 이후 품절된 매장도 상당수되어 SCE에서는 하드웨어 증산체제에 돌입했으며 앞으로 연말시장을 기점으로 더욱 큰 폭의 신장율을 보이게 될 것으로 기대된다.

하드별 소프트 판매수

추정 하드 판매대수

PS 11월 당첨자 발표

●장원

윤원주 / 부산시 사하구 괴정 3동 458-71 29/6

비보같은
이인분이
오늘은
하지도 못하고 고장난
자신의 새턴을 안고서
드높은 하늘만 쳐다본다

●준장원

조원준 / 경남 울산시 남구 야음 3동 762-8번지 세익 세라믹A 203호

~~부록 중에서~~

박테리아균들이 우글거리는 저것! 쥐고기
쥐고기를 먹어보니
연하나 남남 ~~하하~~

●준장원

소병남 / 경기도 성남시 분당구 구미동 무지개마을 LG아파트 206/901호

이하하하
크하하하
더이상은 못참겠다. 말해 버려야지
래옹보다 멋진 송백경 명인이 있는 게임챔프가
드디어 창간 4주년을 맞았데요!
철이 없던 제가 게임챔프를 보며 철들었어요
권장해 주는 게임이 너무 재미있었어요
20,000점만 받을 수 있다면 게임챔프를 더욱 사랑할텐데...

그 외의 분들 - 500점

이병국 / 대전시 동구 가양1동 20통 4반 438-3번지
윤종걸 / 서울시 양천구 목1동 벽산APT 102-902
김상협 / 부산시 서구 아미2동 아미맨션 1005
김해경 / 강원도 강릉시 포남동 포남2동 주공APT 108-504
나용균 / 경기도 고양시 덕양구 주교동 565-1 부궁빌라 C-202
이수연 / 서울시 중구 신당2동 377-48
이진기 / 서울시 도봉구 쌍문2동 26-92
김대현 / 전남 여수시 덕충동 귀인 그린파크 111
김선혁 / 서울시 용산구 동부이촌동 301-155 수정APT 508
노윤범 / 서울시 양천구 신정7동 목APT 12단지 1224-706
우태훈 / 강원도 춘천시 온의동 럭키APT 104-702
정영민 / 서울시 강남구 역삼동 영동APT 44-309
이건우 / 부산시 수영구 남천1동 51-20 대진빌라 702
임선희 / 서울시 마포구 성산1동 254-2
신찬영 / 서울시 동대문구 제기1동 122-445 39/5

위에 당첨되신 장원에게는 게임본부에서 협찬한 (PS용 프로 액션 리플레이)를, 준장원 2분께는 (파이널 판타지 VII) 체험판 CD를, 기타 뽑히신 분들께는 챔프점수 500점씩을 드리겠습니다.

사쿠라가 공중에서 파동권을 날리고 F-14가 무제한의 미사일로 융단 폭격을 한다?! 정해진 규칙을 무시하고 플레이어의 구미대로 게임을 조작할 수 있는 게임의 마술사 PS용 「프로 액션 리플레이」가 드디어 국내에 상륙했다.

지난 10월호에서 처음 소개된 이후 사용방법이나 구입처 등에 관한 문의전화가 쇄도해 이번에는 특별기획으로서 좀 더 많은 지면을 할애해 액션 리플레이의 상세한 사용법과 함께 그 기능을 총정검해 보았다.

무적 플레이어가 되는 PS용 "프로 액션 리플레이" 개조코드 100% 활용 가이드

국내 PS용 「액션 리플레이」 정식 판매망 구축

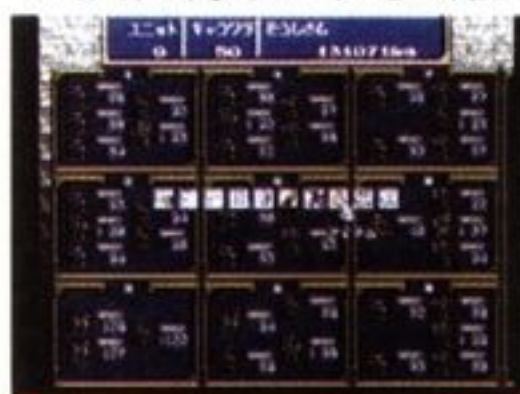
프로 액션 리플레이는 사실 PS용으로 처음 등장한 것은 아니다. 차세대 기종으로는 새턴용이 먼저 나왔고 그 이전에는 슈퍼컴보이 등 여러 게임기로 발매되었던 히트상품이다.

국내에서는 「게임헌터」라는 SFC용 액션 리플레이를 개발한 적이 있었지만 당시 게이머들은 이 제품에 대해 별 관심을 보이지 않았으며 개발사의 지속적인 코드 공개도 이루어지지 않았다.

새턴용 프로 액션 리플레이의 경우는 단순한 게임 조작 기능뿐만 아닌 파워 메모리에 필적할 만한 저장 기능을 갖추고 있었지만 직접 세이브를 할 수 없다는 치명적인 단점(파워 메모리는 게임 도중에 직접 세이브가 가능하기 때문에 새턴 본체의 용량을 넘는 세이브 파일들을 간단히 저장할 수 있지만 프로 액션 리플레이의 경우는 일단 새턴 본체에 세이브 파일을 저장한 다음에 그 파일을 옮기는 방식을 사용했기 때문에 본체의 용량을 넘는 대용량 세이브 또는 여러가지 세이브 파일들을 저장하기 어렵다) 때문에 그다지 인기를 끌지 못했다. 하지만 최근 새롭게 부각되고 있는 PS용 액션 리플레이는 챔프의 소개와 PC 통신 등의 정보, 정식 유통망을 통한 원활한 물품 조달 등으로 상당수의 유저들이 이 제품에 큰 관심을 보이게 되었으며 이제는 PC통신에 PS용 프로 액션 리플레이 공략이 공개될 정도로 게임 유저들의 필수 액세서리로 정착되고 있다.

뭐든지 무적이 되는 입력 테크닉

4개의 기본 메뉴를 파악하자!

프로 액션 리플레이의 가장 큰 기능은 게임 개조로 PS용 프로 액션 리플레이를 PS 본체 뒷쪽에 꽂고 개조를 원하는 게임 CD를 넣고 전원을 켜면 PS 로고가 나온 뒤 START GAME, SELECT CHEATS, MEMORY MANEGER, CREDITS라는 4개의 메뉴가 나온다. 먼저 START GAME은 개조 없이 게임을 시작하는 메뉴이며 SELECT CHAETS는 액션 리플레이의 최대의 기능인 게임 개조를 하기 위한 것이다. 여기에는 100여개 가량의 코드가 기본적으로 저장되어 있으며 새로운 게임이 등장할 때 마다 코드를 입력, 저장하면 새로운 게임도 간단히 개조할 수 있다. MEMORY MANEGER는 메모리 카드를 관리하는 기능으로 메모리카드의 포맷 기능이 있다. 마지막으로 CREDITS는 게임 크레디트 조절이 아니라 제작자들의 간단한 소개 리스트이다.

▲「페르소나」의 스테이터스 장면. 주인공의 HP가 상당하다

▲「전설의 오거 배틀」 돈이 엄청나게 증가해 있다

내장된 코드 출력 방법

독자들이 가장 궁금해 하는 개조코드 입력은 프로 액션 리플레이에서 기본적으로 지원하는 코드들을 사용하는 방법과 기본 지

원이 되지 않는 신종 타이틀의 코드 입력 방법이 있다.

먼저 기본적으로 지원하는 코드를 사용할 경우는 다음과 같다. (ex : 리지 레이서)

1. 우선 SELECT CHEATS를 선택하면 기본적으로 저장되어 있는 수많은 게임의 제목이 나올 것이다. 그 중 리지 레이서를 선택하자.

▲바로 여기서 선택한다

▲이미 저장되어 있는 리지의 코드를 선택

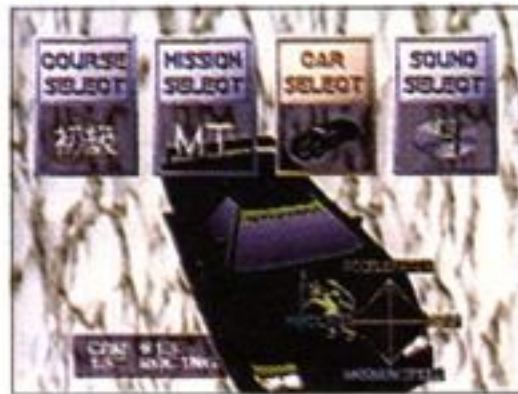
2. 다음 MASTER CODE와 NEW CODE를 선택하는 화면이 나올 것이다. MASTER CODE는 이미 만들어진 코드를 사용하는 것이고 NEW CODE는 없는 코드를 새롭게 입력하는 것이다. 이 때 MASTER CODE를 선택하면 MASTER CODE, MAX SPEED 등 이미 입력되어 있는 코드들과 ERASE CODE가 보일 것이다. ERASE CODE는 저장되어 있는 개조 코드를 삭제하는 명령으로 한번 삭제되면 복구하기 힘드므로 주의할 필요가 있다. 이미 입력되어 있는 코드들을 살펴보면 ON, OFF 가 있는데 ON을 선택하면 해당 개조코드를 사용하는 것이고 OFF을 선택하면 해당 개조 코드 없이 게임을 즐기게 된다.

▲사용할 코드를 선택한다

3. ON, OFF를 원하는대로 조작한 후 START 버튼을 누르면 START GAME WITH SELECTED CODES, START GAME WITHOUT CODES, CANCEL-RETURN TO PREVIOUS MENU라는 3가지 메뉴가 나올 것이다. 가장 앞의 것은 개조코드를 사용해 게임을 즐기는 것이고 두번째는 개조코드를 모두 무시하고 원래의 게임을 즐기는 것이며 세번째는 다시 메뉴로 돌아가는 것이다. 프로 액션 리플레이의 목적은 개조에 있으니 「START GAME WITH SELECTED CODES」를 선택하도록 하자.

▲원하는 메뉴를 선택한다

4. 이제 게임 화면이 보인다. 코스 선택 메뉴로 가보면 숨겨진 코스를 포함한 모든 코스를 선택할 수 있고 자동차 선택 메뉴로 가면 바퀴벌레차, 갤러그 등의 모든 차를 선택할 수 있다. 자동차 기어를 메뉴얼로 놓고 시작하면 평소같으면 1단, 2단의 순서로 천천히 기어를 올리며 속도를 낼 수 있지만 이 방법을 사용하면 단번에 6단까지 기어를 올려 283Km라는 경이적인 스피드를 즐길 수 있게 된다

▲레드카의 최고속도인 159Km를 훨씬 넘는 무서운 스피드

▲블랙카 선택도 간단히!

신 코드 입력 방법

다음에는 기본 지원이 되어 있지 않을 경우, 새로운 코드를 입력하는 방법이다. (ex : 스트리트 파이터 제로 2)

1. 스파제로2는 최신 게임이기 때문에 SELECT CHEATS로 들어가도 제목이 보이지 않을 것이다. 이때 NEW GAME을 선택하면 에디트 화면이 등장한다.

▲SELECT CHEAT CODES를 선택

▲바로 선택한다

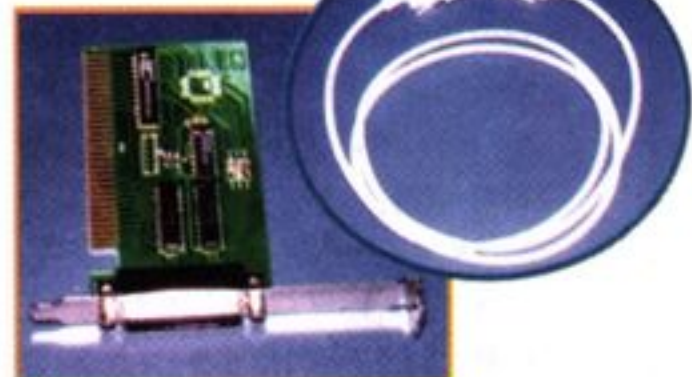
2. 우선 가장 위에 스파제로2의 제목을 써 넣는다. 그리고 그 아래에는 개조 코드를 상징할 만한 개조코드명(ex : MAX HP/HP 최대)을 입력한 후 본격적으로 코드번호를 입력한다. 예를 들어 진고우키를 고르기 위해서는「80197CA2 1400」을 그대로 입력하고 저장하면 된다. 단, DEFAULT ON/OFF를 건드리면 코드가 초기화 될 수 있으니 조심해야 한다.

▲정확히 입력한다

3. 다음은 기본 코드를 사용하는 경우와 동일하므로 위의 3번 이후를 참고해서 사용하면 된다.

▲다음과 같은 화면이 나올 것이다

▲1스테이지인데 군자금이?!

PC COMMS 링크 패키지란?

「PC COMMS 링크」는 액션 리플레이 사용자에 한해 필요한 패키지 상품으로이것을 이용하면 코드번호를 알 수 없을 때 자신이 직접 개조 코드를 찾을 수 있다.

이 제품은 본격적인 게임 해커들을 위한 최고의 액세서리로 새턴이나 플레이 스테이션용 프로

개조 코드 열람표

게임명	코드번호	효과
페르소나	801F1BCC 03E7	HP 증가
	801F1BD0 03E7	HP 최대
	801F1BFA 03E7	칼공격
	801F1BFC 03E7	명중
	801F1BFE 03E7	총공격
	801F1C00 03E7	명중
	801F1C02 03E7	방어
	801F1C04 03E7	회피
	801F1C06 03E7	마법공격
	801F1C08 03E7	마법방어
	801F1C18 03E7	파워
	801F1C1A 03E7	체력
	801F1C1C 03E7	기술
	801F1C1E 03E7	스피드
	801F1C20 03E7	행운
포포로 크로이스	80045220 0000	경험치 최대
	800453D4 0000	마법
	800F2A64 E0FF	돈
	800E40A0 00FF	무한 HP
	800E4DEC FFFF	레벨업
더 킹 오브 파이터즈' 95	800BB454 00CF	1P 무한 에너지
	800BB456 00CF	2P 무한 에너지
	800F03AC 0080	1P 파워 극한
	800F03AE 0080	2P 파워 극한
	800897F4 0077	1P 스피드 업
전설의 오거 배틀	80143CA4 FFFF	돈
	801CCB04 XXYY	아이템
스타글라디 에이터	8010AC54 03EF	1P 무한 HP
바이오 하자드	800C51AC 000A	무한 HP
드래곤볼 Z	800BE388 0190	1P 무한 HP
	800BE38A 0200	1P 무한 파워
점핑 플래쉬 II	80103BA8 8C2C	무한 타임
	80106BD8 0003	무한 생명
킹스필드 III	8002A122 0000	무한 생명
	8002DAB8 0000	마법
	8002161E 000	돈
	801B1DE4 423F	경험치 최대
	801B1DFC 03E7	무한 HP
	801B1E00 03E7	MP 무한
오버 블러드	800CF62C 0064	무한 HP
	800CF634 0000	적 HP 제로
	800EC4E4 0009	최강력 총탄
스트리트	80197CC2 0060	1P 파워레벨 2
파이터 제로 2	80198056 0060	2P 파워레벨 2
	8018FD8C 6301	타임99에서 정지
	80197CA2 1400	슈퍼 고우키 사용
	80197E9E 0000	무한 오리지널 콤보
제 4차 슈퍼 로보트 대전	801047A8 FFFF	돈
철권 1	8012A06E 007D	1P 무한 에너지
철권 2	800A2A18 FFFF	올캐릭터 사용
	800A2A1A 00FF	
	800CF6B6 006E	1P 무한 생명
	800D08BE 006E	2P 무한 생명
	800D08BE 006E	2P HP 제로
토발 No.1	801EF996 0100	1P 무한 HP
	801F17DE 0100	2P 무한 HP
	801E17DE 0000	2P HP 제로
퀘스트 모드	801F0390 0001	하이퍼 모드
	801F141AA 0100	힘
	801F1418 0100	방어
	801F1428 FFFF	몰모런 극대
	801F141C 0003	HP 최대

위에 소개된 코드 이외에 챔프에서는 매달 신 타이틀의 새로운 코드번호를 공개해 드리겠습니다.

리플레이를 PC(286 이상, ISA 슬롯 1개 필요)와 연결하면 강력한 게임 에디팅 및 디버깅 기능을 하게 된다.

「PC COMMS 링크」에는 PC용 전용 카드(ISA 슬롯에 장착)와 케이블, 인스톨 디스켓을 포함해 3가지 제품이 하나의 패키지 상품으로 판매되고 있다.

간단한 사용방법을 설명하면 PC 전용 카드를 PC에 장착하고 소프트웨어를 인스톨하면 다음과 같은 기능을 사용할 수 있게 된다.

게임 치터를 사용해 자신만의 코드를 만들어낼 수 있으며 사용이 간편한 소프트웨어를 이용, 메모리 내에서 라이프 게이지와 같은 중요한 데이터가 어디에 저장되어 있는지 알아낸 다음 원하는 대로 데이터를 조작할 수 있다.

또한 「메모리 매니저」를 이용해 PC의 하드디스크를 하나의 거대한 메모리 카트리지로 사용할 수 있으며 게임기에 저장된 게임들을 PC에 저장하거나 PC에 저장되어 있는 게임을 게임기로 불러낼 수 있다. 이외에 인터넷을 통해 다른 게이머들과 저장파일들을 교환할 수도 있으며 완벽한 메모리 검색 도구를 제공하기도 한다. 플레이스테이션의 경우 역 어셈블리도 가능하며 업 그레이드 프로그램을 사용하면 프로 액션 리플레이를 최신 버전으로 업그레이드시킬 수도 있다.

앞에 소개된 PS용 액션 리플레이와 이 「PC COMMS 링크」는 이제까지 국내에서는 정식적인 유통망이 없었으나 지난 10월부터 용산 게임본부에서 영국 다텔사와 계약을 맺고 많은 물량을 수입하고 있어 그 수요가 점점 증가하고 있는 추세이다.

개조 코드 공모

다음호에는 「PC COMMS 링크」를 PC에 장착해 개조 코드를 찾는 방법을 소개해 드리겠습니다.

「PC COMMS 링크」를 이용해 뉴 타이틀(10월이후 발매 소프트)의 코드번호를 발견하신 분은 챔프로 보내주시면 3분을 추첨해서 PS 소프트를 상품을 드리겠습니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임 챔프 PS

●담당자 앞(우: 140-133) ●마감 : 11월 20일

제품 구입 및 가격 문의 : 용산 게임 본부 (02) 701-1667

드디어 베일 벗은 시나리오!

신 슈퍼 로보트 대전

● 장르	S.RPG	● 현지 발매일	12월 13일
● 제작사	반프레스토	● 현지 가격	6,800엔

드디어 다음달이면 『신 슈퍼 로보트 대전』이 발매된다. 지구연방정부는 연방군을 증설하여 지구방위군을 설립하였고 우주에서는 네오 지온이나 잔스칼 제국 등이 각자 군사력을 증진시키고 있다. 그때 수수께끼의 우주함대로부터 우주 콜로니가 하나씩 공격을 받고 이로서 새로운 로보트 대전이 시작되는데… 챔프 이번호에는 스토리 공개, 신 참전 로보트, 게임 시스템 등 그동안 궁금했던 정보들을 대공개 한다.

새로운 게임 시스템

기본적인 흐름은 『제4차S』의 시스템을 이어 받았다. 게임의 내용은 플레이어와 컴퓨터가 서로 유니트를 이동시켜 전투를 벌이는 전술타입의 S.RPG이며 각 맵마다 정해져 있는 승리조건을 만족시키며 차례로 각 맵을 클리어해 가는 것이다. 기존의 시리즈와 같이 플레이어의 행동이나 선택에 따라서 게임의 전개가 변화되는 멀티 시나리오도 변하지 않았다.

▲전작을 플레이해 본 사람이라면 매뉴얼이 없어도 시스템이 익숙해져 있을 것이다

시나리오 이벤트

이벤트는 기본적으로 캐릭터들간의 이야기에 따라서 일어나게 된다. 원작의 팬이라면 이러한 이벤트들을 반드시 체크해 가며 플레이할 수 있을 것이다. 또한 출격할 수 있는 로보트들도 기존의 시리즈에서와 마찬가지로 각 맵에 따라서 그 수가 한정되어 있다. 그러므로 각 스테이지의 특성을 잘 이해한 후 적절한 로보트들을 골라야 한다.

출격멤버 선택화면. HP와 파일럿의 레벨 등을 한눈에 볼 수 있어 매우 편리하다

전투 맵에서의 커맨드는 『제4차S』와 같다. 맵 상의 유니트 심볼 중에는 색깔이 들어가 있는 것이 있어 보기에 편리하다

각 스테이지의 승리조건은 기본적으로는 물론 적 캐릭터들의 전멸이지만 그 중에는 특정 유니트를 사수한다든지 특정 장소로 찾아가야 한다든지의 특수한 조건도 있다.

신 슈퍼 로보트 대전의 변경점

기본적으로는 거의 같지만 물론 새로운 부분도 있다. 이번에는 이러한 신요소들을 체크해 보자.

연속공격과 카운터의 추가

전투 장면에서는 보통 공격에 이어 반격이라는 패턴만으로 이루어져 있지만 「연속 공격」으로 2회 공격(탄수 소비 없이)하거나, 「카운터」로 적의 반격을 피하여 크리티컬(근접용 무기 장비시에만)을 사용할 수 있게 되었다. 전투의 폭이 훨씬 넓어지게 된 것이다.

각각의 특수한 기능을 장착하고 이를 잘 살려 플레이하자

적의 사고 루틴의 다각화

COM의 사고 루틴이 더욱 개량되어 지금까지의 시리즈보다 훨씬 다채로운 전투를 보여주게 될 것이다. 증원위치로 유니트를 유도하거나 특정의 상대만을 집중적으로 공격하는 등 적 캐릭터에게도 다양한 성격이 있으므로 주의할 필요가 있다. 그러므로 단순히 무기로 적을 공격하면 되는 것이 아니라 이러한 적의 성격을 읽고 적절한 작전을 세우는 것이 중요하다.

보다 시뮬레이션적인 요소가 강화되었다

1화에서 10화까지 등장하게되는 캐릭터와 유니트

등장하여 동료가 되어 주는 캐릭터를 포함하여 1화에서 10화까지 나타나는 캐릭터를 대공개한다. 하지만 7화 이후의 스토리는 크게 두개의 분기로 나뉘어지기 때문에 여기에 공개되는 캐릭터를 모두 동료로 만들 수는 없다. 하지만 아래 사진을 보고 동료로 만들 수 있는 캐릭터들은 기억해 두었다가 반드시 동료로 만들도록 하자.

볼테스V와 볼토크루저

볼토범버

볼토팬저

볼토프리 게이트

볼토랜더

그로벌 스피아 맵으로 리얼함을 배가!

테일즈 오브 데스티니

장르	롤플레잉	현지 발매일	97년 예정
제작사	남코	현지 가격	미정

지난호에 이어 이번호에서도 깜짝 정보를 전한다. 특히 제목에서도 알 수 있듯이 리얼함을 표현하기 위해서 그로벌 스피아 맵을 사용하여 SFC용에서 느낄 수 없는 표현들을 만끽할 수 있을 것이다.
또한 전투에는 EILMB시스템을 도입하여 깜짝 전개를 펼친다고 한다.

"노래하는 RPG"란 또 하나의 이름을 가진 명작

95년 슈퍼컴보이용으로 발매되어 화제를 불러 일으켰던 RPG 「테일즈 오브 판타지아」의 속편이 플레이 스테이션에 등장, 「노래하는 RPG」라는 절찬을 받았던 전작을 월등히 뛰어넘는 판타직한 세계를 전개한다. 전투 필드는 최신 기술을 구사한 그로벌 스피아 맵을 사용. 멀리보이는 산맥이나 해안선까지지도 리얼하게 재현하고, 보다 긴박감 넘치는 전투를 즐길 수 있도록 했다. 옛날 이야기 세계를 더욱 재미있게 해 주는 호화 성우진도 빼 놓을 수 없는 매력이라고 할 수 있다. 플스의 성능이 보여줄 수 있는 다이나믹한 연출과 참신한 영상이 기대된다.

전투 몬스터 새로운 감각의 전투 액션에 주목

◀마법은 마법사와 비검 소디안이 하나가 되어 비로서 위력을 발휘한다

개성적인 몬스터가 다수 등장하는 전투 신에는 획기적인 「EILM 시스템」을 도입했다. 자세한 것은 아직 밝혀지지 않았지만 액션성이 뛰어나고 보다 신속한 방어와 공격이 가능하게 될 것으로 보인다. 일정한 패턴을 지녔던 전투에 몬스터 액션을 넣음으로 쉽게 지루해지지 않는 매력적인 전투를 즐길 수 있을 것이다.

▲아쿠아 베일 왕국의 해저에 살고 있는 거대한 몬스터 오거스 퀸의 액션

화려하고 매력적인 전사가 등장

캐릭터 디자인에는 명작 「우주왕자」 「바람의 대륙」 등의 일러스트레이션으로 유명한 이노마타무쯔미시를 기용. 장대한 판타지 세계에서 난관을 극복해 나가는 전사를 독자적인 섬세한 터치로 매력적으로 표현하고 있다.

심장의 미소녀
피리아 피리스
적의 능력을 알아내는 초능력을 가진 소녀

소악마풍의 모험가
루티 카트레트
자그마한 몸집에 매력을 숨기고 보물을 찾아 모험을 즐기는 모험가

정의감 강한 사자
스탄 엘론
할아버지의 무용담에 영향을 받아 모험을 떠나는 용감한 전사

비행용

하늘과 땅의 전쟁 이전에 만들었다고 전해지는 이동수단. 언제 누가 어떤 기술을 사용해 만들었는지 모든 것이 수수께끼이다. 내부는 미로의 형태로 되어있고 붉은 문장이 새겨져 있다

▲비행용의 상부. 우측에는 카타빌트풍의 시설이 설치되어 있다

세계 & 스토리

이야기의 시작은 1000년전의 세계로 거슬러 올라간다. 특수 에너지를 가지고 있는 혜성의 충돌로 세상은 검은 구름에 휩싸여 「핵의 겨울」로 변하게 된다. 빛을 찾기 위해 과학자는 공중도시 「다이크로프트」를 세우는데 성공한다.
한편 핵이 난무하는 죽음의 대지에 남은 사람들은 최후의 병기 「소디안」을 개발하고 하늘과 땅이 나뉘어 전쟁을 하게 되었다. 결국 이러한 과오를 되풀이 하지 않기 위해서 공중 도시와 전설의 검은 봉인되었다고 한다.

◀아쿠아베일 왕국 해저에 있는 종유동굴. 물에 비친 그림자나 물결까지도 재현

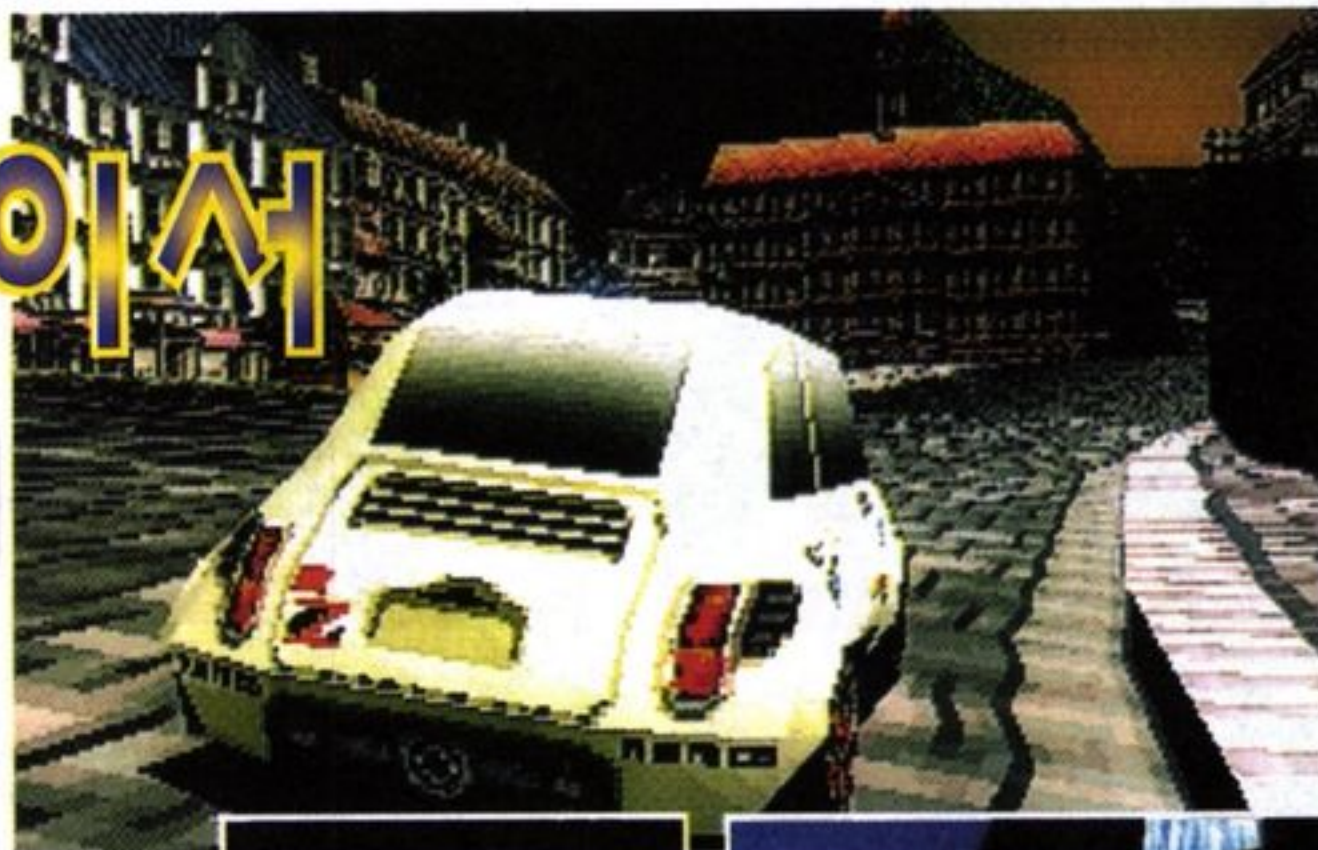
▶원형의 지면을 보다 리얼하게 표현하기 위해 사용된 그로벌 스피아 맵

▲생물과 같은 형태, 기계적인 느낌을 주는 물체 중앙에 수수께끼의 렌즈가 놓여 있다

성난 레이서의 격정의 질주!

레이지 레이서

장 르	3D 레이싱	현지 발매일	96년 12월
제작사	남코	현지 가격	미정

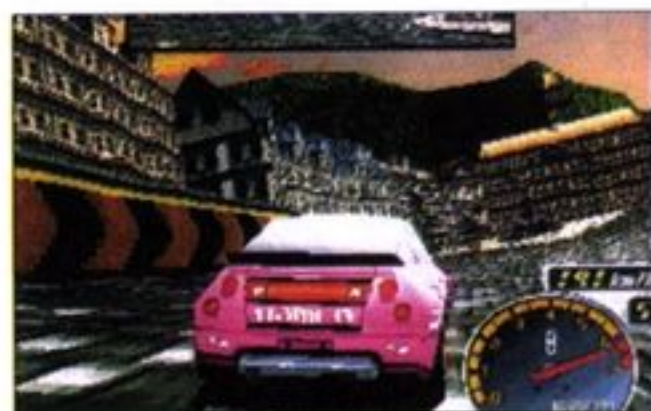
남코 레이싱 신작 게임이 발매 한달을 앞두고 어렵게 정식 타이틀이 결정됐다. 이번 시리즈는 타이틀명에서도 느껴지듯이 상당히 격렬한 레이싱게임으로 그래픽에 있어서는 멋지게 디자인된 4대의 마이카를 보면 그 놀라운 퀄리티를 짐작해 볼 수 있을 것이다.

RAGE는 「激怒/격노」를 뜻한다

레이지(RAGE) 레이서는 기존의 리지(RIDGE/산마루) 레이서와 어감이 상당히 비슷하지만 이번 레이싱 게임은 타이틀에 걸맞게 한층 더 공격적인 스타일로 변신했다.

최고 속도로 랩을 통과하기 위해 같은 코스를 여러번 주행할 수도 있지만 이 게임의 기본 컨셉트가 「하이텐션 데드 히트/High-tension-고압전류)」인 만큼 라이벌 카와의 격렬한 배틀에 더욱 주안점을 두고 있다.

진화하는 마이카

이번 시리즈에서는 레이스에 출전해 상금으로 머신을 파워 업하는 차원이 아니라 보다 정확하게 말하면 머신의 「진화」라고 표현하는 것이 더 적당하다. 즉 엔진이나 타이어 등 각 파드 마다 파워 업하는 것이 아니라 머신 전체가 한단계씩 진화해 나간다. 각 파트를 교환해 가는 것도 재밌지만 머신의 외견이 조금씩 변해가는 것을 보는 것도 상당한 즐거움이 될 것이다.

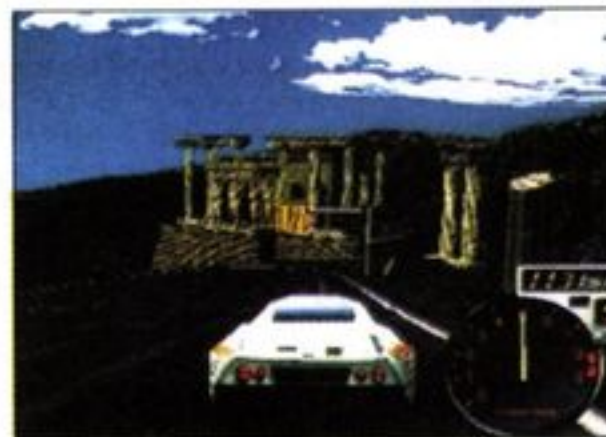
평범한 모습을 하던 마이카가 진화하면서 리어윙이 부착되고 앞부분이 보다 견고한 스타일로 변해간다. 물론 자신의 의지대로 진화되는 것은 아니지만 오히려 이런 점으로 인해 다음에는 어떤 모습으로 등장할까! 하는 기대감을 갖을 수 있어 플레이 열기는 더욱 고조될 수 있을 것이다.

▲집요하게 블럭을 쌓아가는 라이벌 카. 혹시 플레이어의 서툰 드라이브 테크닉 탓으로 방해물이 생기는 것은 아닌지…

▼팀로그 디자인도 가능!

▲▶둥글둥글한 라인이 상당히 깜찍한 머신으로 핸드링이 중시되어 최초의 주행에서도 안심할 수 있다

▲▶모든 것이 평균적인 능력을 보유한 머신으로 레이지 레이서의 베이직 카라고 할 수 있다

▲▶실존하는 미국차를 연상케하는 머신으로 가속력이 중시되었으며 충돌시 대응도 신속하다

▲▶스피드 성능을 중시한 이 머신은 기복이 심한 코스에서도 탁월한 속도를 보여준다

리얼하게 연출되는 시간의 경과

그래픽의 진화는 물론 연출면에서도 시간의 경과라는 개념이 보다 강화되어 더욱 리얼하게 표현된다. 한밤중에 시작한 격렬한 데드히트가 새벽까지 이어지기도 하며 같은 코스에서도 낮에서 밤으로 시간이 흐르면 상당히 난이도가 높아지는 등 드라마틱한 전개가 펼쳐진다.

플레이 화면은 아닌 것같고 혹시 무비 화면이 아닐까?

결계 속에서 펼쳐지는 아트라스 신 격투 게임!

해븐즈 게이트
HEAVEN'S GATE

장 르	격투 액션	현지 발매일	미정
제작사	아트라스	현지 가격	미정

AM쇼에서 소개됐던 아케이드 격투 게임 『울티메이트 도메인』이 하늘의 문이라는 타이틀로 바뀌어 PS로 이식된다. 게임에 등장하는 모든 캐릭터는 「SOL = POWER」라고 불리는 화려한 필살기를 갖는다. 화면 사진을 보면 알 수 있겠지만 이 게임의 무대는 천정과 보이지 않는 링으로 밀폐되어 색다른 격투 스타일을 창조한다.

밀폐 공간에서 벌이는 초리얼 배틀

이 게임은 링 안이 밀폐되어 있는 만큼 링아웃이라는 개념도 없으며 상대를 쓰러뜨릴 때까지 이 공간에서 빠져 나올 수도 없다. 옵션 설정에서 「りんぐアウトあり/링아웃 있음」을 선택할 수는 있지만 기본적으로는 결계의 공간에서 싸우는 것과 크게 구별되지 않는다.

지금까지 보지 못했던 참신한 연속기를 간단하게 사용할 수 있다

이 게임의 2P 캐릭터는 색상뿐만 아니라 분위기도 완전히 다르다

유전자로 계승된 8인의 전사

해븐즈 게이트에 등장하는 캐릭터는 보통의 인간이 사용할 수 없는 솔 파워라는 특수 능력을 갖는다. 이 솔 파워는 신들의 마지막 후예로서 8인의 캐릭터들에게 계승되었으며 이들은 신들의 DNA를 갖게 된다. 때문에 등장 캐릭터들은 신들의 싸움을 수행하는 계승자로서 전투에 참가하게 되는 것이다. 하지만 그들은 자신들이 신들의 마직막 후예라는 사실을 전혀 모르고 있다.

JIN

이 게임에 있어 주인공이 되는 진은 외견에서 느껴지듯이 상당히 뜨거운 혈기를 갖고 있다. 진은 발기술보다 「장타」라는 손바닥을 이용한 타격계 기술을 주특기로 하며 솔파워를 방출하는 것으로 필살의 발차기를 구사한다.

반복해 사용하는 필살기는 상대를 날려버릴 정도로 강력하고 호쾌한 것들이다

NANASE

나나스는 다양한 연속기를 가지며 상당히 스피디한 공격력을 자랑하는 밸런스 좋은 캐릭터로 특히 회전하면서 구사하는 발뒤꿈치 차기가 일품이다.

8인의 캐릭터 중 가장 귀여운 캐릭터로 반바지를 입은 탄력있는다리가 눈길을 끈다

ENGETSU

덥수룩한 털을 가진 인게수는 마치 손오공이 악마로 변신한 것 같은 모습. 인게수는 다른 캐릭터들에게는 없는 커맨드 입력의 던지기 기술과 드롭킥을 사용한다.

전 캐릭터 중에서 가장 덩치 큰 인게수가 던지기 기술을 구사하려는 순간

DULFFER

덜퍼는 다양한 암살 기술을 사용하는 닌자풍 캐릭터로 닌자가 사용하는 무기 크나이를 소지하여 그것을 이용한 연속기는 상대의 손에 불길을 만든다

평상시의 동작도 기묘하지만 승리 포즈는 더 불만하다고 하는데…

AHAU

미개한 마을의 촌장과 같이 생긴 에하우는 둔하게 생긴 외모에서는 상상할 수 없는 리드미컬한 공격을 보여준다. 특히 적이 다운해 있을 때의 추격타는 상당히 위력적이며 상대를 묵사발내버릴 듯한 초강력 필살기도 많이 있다.

에하우의 기술은 코믹한 것이 대부분. 이 장면은 혹시 배치기가 아닐까?!

VERNY

요염한 느낌을 주는 버니는 다수의 발기술을 가지며 펀치로 상대를 견제하며 강렬한 발기술로 상대를 쓰러뜨린다. 연속기도 쉽게 히트할 수 있어 초보자들에게 적합한 캐릭터이다.

버니의 필살기는 그녀의 외모만큼이나 화려하다

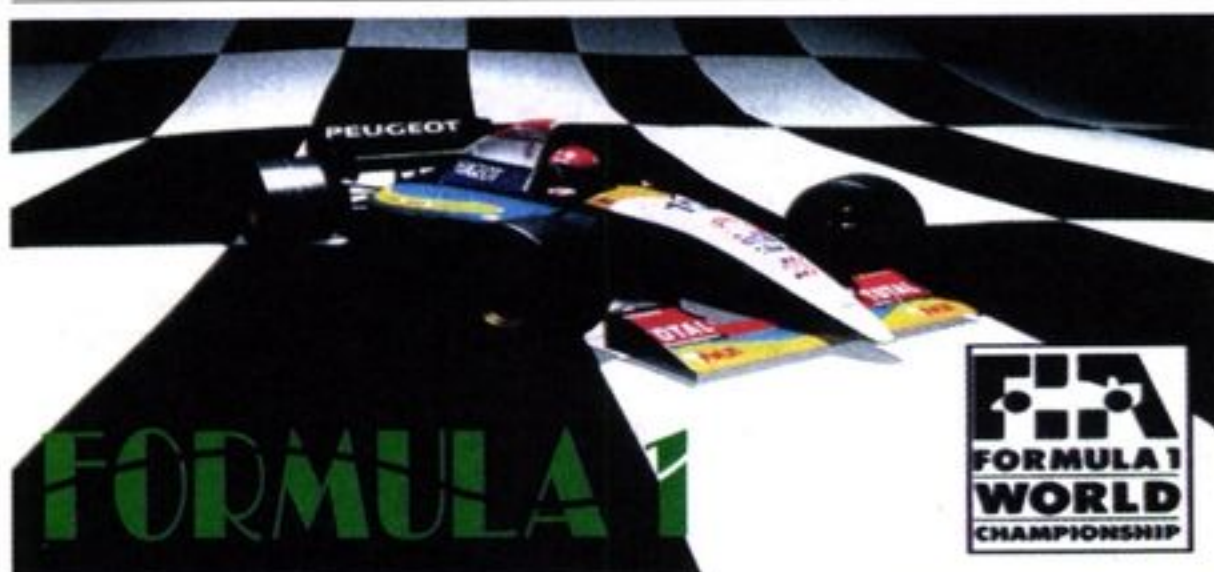
SASA

기체생명체와 같은 느낌을 주는 세사의 몸놀림은 상당히 유연하다. 그러나 그녀의 기술 하나하나는 상당히 흉폭한 것들로 솔파워를 방출한 후의 필살기는 아름다우면서도 강력한 파괴력을 지닌다.

비밀의 생명체 세사는 인간으로서는 도저히 불가능한 요염한 몸동작을 보여준다

KYOSUKE

치렁치렁한 코트를 입은 카야소크는 8인 중 유일하게 차가운 이미지를 가지는 캐릭터로 양손에 든 톤파로 상당히 날카로운 필살기를 방출한다.

롱코트를 입고 있어도 민첩한 그의 동작에는 전혀 방해가 되지 않는 것같다

PS로 진격한 IBM 인기 머신 포뮬러

포뮬러 원

FORMULA 1

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

장르	레이싱	현지 발매일	96년 12월
제작사	시그노시스/SCEI	현지 가격	5,800엔

신감각 머신의 판타스틱 레이싱

PS 최초로 등장하게 되는 포뮬러 원은 차, 드라이버, 팀명 모두 실존하는 것으로 PS로 대표되는 리지 레이서와는 판이하게 다른 독자 노선을 걷게 된다.

우선 시각적인 면에 있어서도 실제 머신의 설계도를 기본으로 3D 모델라이즈했으며 엔진 음도 실제 음을 채택했다.

리얼한 것은 차체만이 아니며 서키트나 레이스 전개 및 세부적인 부분까지 스피디한 리얼 박력을 보여주며 조작성에 있어서도 직선에서의 스피드감이나 커브에서의 코스 선택 등, 실제 주행 감각이 확실히 전달된다.

▲코너링은 실존 머신과 같이 아우트 인 아웃이 기본. 자신의 경주를 감상할 수 있으며 카메라 조작도 가능해 마치 레이싱 생중계를 보는 기분!

▲리플레이만이 아니라 레이스 중에도 카메라 시점으로 경주할 수 있다

▲스피드감 넘치는 직선 코스. 도로의 탁월한 텍스쳐도 F1의 팬이라면 충분히 공감할 수 있을 것이다

◀실제 머신의 3D 모델. 리얼함을 생명으로 한다는 컨셉트로 제작된 만큼 탁월한 그래픽을 자랑한다

봄바람 전대 3인의 미소녀가 금성을 지킨다!

하루카제 전대 V 포스

HARUKAZE SENTAI

장르	SLG	현지 발매일	11월 15일
제작사	VING	현지 발매가	5,800엔

지난 7월 라인업으로 잠깐 소개됐던 하루카제 전대가 드디어 발매를 눈앞에 두고 있다. 이 게임은 플레이 도중에 삽입되는 애니메이션에 의해 스토리가 전개되는 새로운 타입의 전술 SLG로 이번호에서는 4명의 주인공과 주역급 메카 레글스를 중심으로 주요 스테이지를 점검해 보았다.

최신예 공격기 레글스에 탑승한 금성의 마지막 후예

금성 문명의 왕족인 엘드랄의 마지막 후손인 세자매가 광활한 우주를 무대로 펼치는 SLG 하루카제 전대는 게임 도중 계속해서 궁금증을 자아내게 하는 탄탄한 스토리 구성력과 효과적인 애니메이션 삽입이 돋보인다.

스테이지 4

변형! 델타라이버

세자매 중 막내 나츠키는 계속되는 고된 전투 사이에서 오랫만에 휴가를 즐기기 위해 유키아사이와 함께 자전거를 타고 근교 공원을 향한다. 하지만 즐거움도 잠시 잔디위에 누워있는 두 자매 앞에 적군이 급습하게 되고 기지로 가는 것이 무리라고 판단한 두명은 자전거에 무기 슈츠로 변형되는 델타라이버를 장착해 전투를 시작한다. 전투력이 약한 델타라이버를 얼마나 효율적으로 사용하는가 하는 것이 포인트가 되는 스테이지이다.

▲이벤트에서는 나츠키와 유키아사이가 어떻게 군에 들어갔는지 그 이유가 밝혀진다

▶"이유야 어쨌든 우리가 싸우지 않으면 지구는 위험해!" "하지만 아무리 생각해도 바스크킬 사람들이 지구를 공격하는 이유를 모르겠어"

등장 유니트 소개

●지구연방

레글스, 엔큐, 시리우스 등 스테이지 1~3에 나온 육, 해, 공 각 유니트가 총등장. 신 유니트는 델타라이버뿐.

●바스크킬 제국

이쪽도 보스 D 스렌저를 시작으로 스테이지 3까지 등장한 유니트만으로 구성.

델타라이버 : 이동력은 높지만 장비가 허술해 대담하게 행동하는 것은 금물!

레글스의 파워업!

스테이지 클리어 직후에 레글스의 파워업이 가능하다. 「무기」, 「장갑」, 「이동력」 3부분을 강화하는 것을 선택할 수 있다.

"희망이 있을까?" "내 생각엔 이동력을 높이는 게 좋을 것같애!" 「강력한 무기」를 선택하면 다음 스테이지에 등장하는 신무기가 한단계 강화된다

스테이지 5

무중력 전투

우주비행 테스트를 위해 구름을 통과해 상승해 가는 3대의 레글스. 하지만 어렵게 도착한 우주에서 나츠키 일행이 본 것은 아군의 모함이 바스크킬 부대의 공격을 받고 있는 것. 과연 그녀들이 모함을 무사히 지킬 수 있을 것인지…

▲강화된 레글스의 힘을 테스트해 볼 수 있는 스테이지.

◀나츠키의 꿈 속에 나타났던 의문의 청년 「이크토」. 나츠키는 이크토가 단지 꿈속에 등장했던 사람일뿐이라고 생각하지만…

등장 유니트

●지구연방

이 스테이지에 등장하는 것은 레글스를 제외한 모든 신 유니트. 여기에는 우주에서 레글스 모함이 되는 중요한 유니트「에츄도2」, 미사일 등 실전무기 주체가 되는「루로인그로우M」, 2종류의 강력한 빔 병기를 장비한「에피스LBT」3종류가 있다.

에츄도2

●바스크킬 제국

등장하는 2종류(F 마이스너, 루카스 테피) 모두 신 유니트로 구성되어 있으며 서로의 특징이 확실히 구분되므로 대응하기 쉽다.

빔 병기 주체의 유니트인 F 마이스너는 실전무기에 약하며 루카스 테피와는 약점도 서로 다르다

스테이지 6

무장 기모스

에츄도2를 끝까지 지킨 3인은 그대로 달의 기지로 향하는데… 함대가 도착했을 때 기지는 이미 적의 공격을 받고 있던 중으로 3자매는 다시 전투에 합류한다. 이 스테이지는 달표면이 무대가 되어 오랫만에 지상 유니트가 등장한다. 대공무기가 상당히 강력하기 때문에 비행 유니트에 주의할 필요가 있다.

▲여유를 부리면 기지가 폭파되어 버린다

▶이야기 중에는 하나츠키와 가즈수루가 연인사이라는 것이 밝혀진다

등장 유니트

●지구연방

이 스테이지에서 3종류(레글스, 에츄도 2, 루로인그로우M)의 유니트가 등장한다. 아군의 총 유니트 수가 적으므로 격추당하는 것만은 피해야 한다.

●바스크킬 제국

스미카거, 풀티거, F 마이스너, 루카스 데피가 등장. 유니트 수는 많지만 조심할 것은 대공 무기를 가진 풀디거정도이다.

스미카거 2개의 대공무기가 상당히 강력하다

스테이지 7

금성에서

지구연방과 바스크킬 제국 양군이 계속해서 결전의 땅 금성으로 모여든다. 바스킬 성으로부터 도착한 부대 중에는 황제 모라레이 아들 가이아 카스버의 모습도 보인다. 여기에서는 적도 아군도 상당히 높은 전력을 갖고 있다.

▼봉인된 아이템에 손을 뻗치는 나츠키. 여기에는 어떤 비밀이 숨어있는 것일까?

유키야사이 재등장!

스테이지 5 이후 등장하지 않았던 유키야사이가 드디어 등장! 지금까지 탔던 유니트가 약해 레벨업도 되지 않았지만 탑승기가 레글스로 바뀌면 상당히 화려한 전투를 펼칠 수 있게 될 것이다.

▲다수의 적에 둘러싸여 추락 일보직전이 되는 것을 레글스에 탑승한 유키야사이가 구조한다

▲도중에 나츠키가 적의 함정에 빠지는 이벤트도 발생!

등장 유니트

●지구연방

스토리 중 2쌍의 모함이 다른 우주 영역에서 고전중인 아군을 구하기 위해 전선 이탈. 대신 보급용 신 유니트가 등장한다

◀보급용 유니트 그라버 RS. 작은 회전에 유리하지만 보급 가능 회수가 적다는 단점이 있다

●바스크킬 제국

이벤트 도중 유니트 수가 증가하지만 전체를 놓고 볼 때의 전력은 평범하다. 다만 신 유니트 포커즈는 상당히 강력하다

◀이동력이 뛰어난 포커즈

스테이지 8

저물어가는 영역

스테이지 7의 라스트에서 금성에 불시착하게 되는 나츠키와 유키야사이 두명은 하강 도중 착륙 지점이 빗나가 서로 헤어지게 된다. 겨우 무사히 착륙한 나츠키는 근처에서 고대유적을 발견하게 되고 호기심과 미묘한 향수를 느끼면서 유적을 탐색하는 동안 바스크킬의 젊은 장군 가이치와 만나게 된다. 재빨리 총을 꺼내들어야 하지만 같은 금성 문명의 후예이기 때문일까 웬지 적군같지가…

이번 스테이지는 나츠키와 유키야사이를 제외한 멤버들의 전투로 아군 유니트 수도 적어 맵에 2개 준비되어 있는 기지를 잘 사용해 방어나 회복을 하면서 싸워야 한다.

등장 유니트

●지구연방

지금까지 등장한 우주용 유니트가 모두 등장하는 스테이지. 더욱이 여기에서 사용하는 레글스는 두명밖에 사용하지 않기 때문에 다른 유니트를 적절히 활용하는 것이 중요하다

●바스크킬 제국

여기에는 루카스 데피와 F 마이스너를 시작으로 유니트의 수가 많은 것이 특징이다. 신 유니트 수는 적지만 레글스가 아니면 대응할 수 없을 정도로 강력하다

▶하시벌은 장비가 뛰어나며 대공병기도 상당히 강력하다

▲여기에서 적을 돌파하면 드디어 금성으로 하강하게 된다

▲원호하려는 리디아이어를 제지하고 나츠키에게 말을 거는 가이치

몬스터를 잘 키워 팔면 짭짭한 수입을!

아크 더 래드 II

장르	RPG	현지 발매일	96년 11월 1일
제작사	SCE	현지 가격	5,800엔

아름다운 비주얼로 채택된 세계 각국을 3대의 최첨단 비행선을 타고 날아가 보자! 이번 후속편에서는 전작의 데이터를 사용할 수 있어 『Ⅰ』의 능력치나 액세서리를 계승해서 사용할 수 있으며 무엇보다 더 놀라운 것은 몬스터를 육성해 상점에 내다팔 수도 있게 됐다는 것이다.

게임에 앞선 기초 지식 총점검

이번 시리즈에서는 전작에서 불가능했던 무기 교체가 가능해졌으며 액세서리 이외에 약초나 해독제 등 보통의 아이템도 장비할 수 있게 됐다. 또한 전작의 클리어 데이터를 이용하면 아크 일행의 멤버가 『Ⅰ』을 클리어한 그대로의 스테이터스로 게임을 스타트하게 된다.

으시시한 마더 클레어 관으로!

전투중에 리자의 특수능력 라뷔슈(ラブィッシュ)를 사용해 그것이 성공하면 몬스터를 자신의 동료로 만들 수 있으며 그 몬스터는 전투를 할 때마다 레벨 업되어 보다 강력한 아군이 되어준다. 또한 이 몬스터들의 일정 조건을 클리어하면 클래스 체인지(同종족의 상위 몬스터로 변신시키는 것)가 가능하다.

클래스 체인지를 하기 위해서는 우선 마더 클레어라고 불리는 마법사 관을 찾아가야 한다. 마더 클레어는 모든 생물과 이야기 할 수 있으며 몬스터를 동료로 만들 수 있는 능력도 갖고 있다. 또한 마더 클레어는 리자의 능력을 대대적으로 상승시켜줄 수 있는 주요한 인물로서 그 관은 마을에서 떨어진 변방 부근에 위치한다는 소문이 있다. 하지만 그녀를 만나기 위해서는 반드시 「ノルの水晶」이라는 아이템을 입수해야 하는데 이것을 찾기 위해서는 마더 클레어 관을 찾는 것 못지않는 수고를 해야 할 것이다.

◀리더의 실력을 훨씬 능가하는 마법사 마더 클레어는 백발의 파파 할머니로 변경 부근에 살고 있다는 소문이!

◀▼마더 클레어 관으로 가는 길에는 강력한 몬스터들이 극심한 방해 공작을 펼친다

◀필요없게 된 몬스터는 팔아버리자!?

▶클래스 체인지하기 위해서는 일정한 스킬 포인트를 모아두어야 한다

몬스터 클래스 체인지 필수 조건

1. 성장시켜 어느 일정 조건까지 도달하는 것
2. 스킬 포인트를 필요량만큼 저축하는 것
3. 무슨 수를 써서라도 마더 클레어 관까지 가는 것
4. 아이템 「ノルの水晶」을 입수하는 것

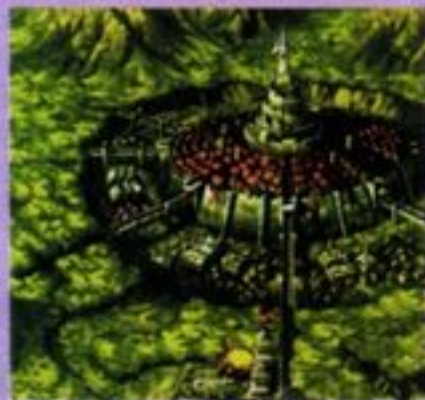
그로갈디와 함께 봉인된 최강의 깡통 로보

지크 백은 적 조무라기 캐릭터들을 쓰러뜨리고 경험치를 모아 레벨 업하는 형태가 아니라 항상 레벨 1인 채로 성장하지 않는다. 때문에 중요한 것은 바로 파워 유니트를 수집해 장비시키면 강력한 전사로 변한다는 것이다. 이들 파워 유니트는 세계 각지에 존재하는 파트 신전에 숨어 있어 이것을 찾아내어 지크 백에 장비시키는 것이 엘크 일행의 모험 중에서 커다란 임무가 된다. 또한 파워 유니트에는 몇개의 종류나 속성과 함께 그 속성에 맞춘 특수 능력도 준비되어 있다. 이 파워 유니트는 최고 두개까지 동시에 지크 백에 장비가 가능하다. 그 조합에 따라 몇 종류의 특수 능력을 사용할 수 있는 지크 백으로 탄생시킨다.

다만 반대 속성, 예를 들어 빛과 어둠이나 물과 불 등 서로 상반된 속성을 동시에 장비하는 것은 불가능하므로 이 점에 주의할 필요가 있다.

또한 다른 캐릭터와 마찬가지로 장비의 효과를 얻을 수도 있다. 다시말해 파워 그룹을 비롯해 던지기의 능력을 올리거나 아이템 종류를 장비해 강화를 노리는 것도 가능하다. 물론 공격력이나 마력의 증감도 가능하다. 하지만 플레이어의 계산 착오로 인해 원하지 않았던 엉뚱한 지크 백으로 변신될 수도 있다.

성장의 열쇠는 파워 유니트

지크백
겉 모습은 빈 깡통 같이 멍청한 모습을 하고 있지만 실제로는 무시무시한 파워를 잠재하고 있는 비밀의 기계 유니트

▶중심이 되는 것은 구즈 마을. 이외에도 아프리카와 같은 루아거 마을이 있다

▲중앙에 솟아있는 거대한 철탑이 로마리아 중심부

핵심체크

『1』에서 계승된 데이터 일거 공개!

능력이나 액세서리를 그대로 「Ⅱ」에서 사용할 수 있다

우선 전작에서 입수가능한 캐릭터 전용 액세서리 일종은 일부효과가 「Ⅰ」에서 변화는 것도 있다. 다만 촌가라는 이번에는 NPC(플레이어가 조종할 수 없는 캐릭터)로서 등장하기 때문에 그의 전용 액세서리는 소환수인 몬스터 케라크가 소지한 상태로 등장한다. 액세서리의 『Ⅰ』에서의 효과는 다음 표에! 「Ⅱ」에서는 그 효과가 약간 변경되는 것도 있으니 주의할 필요가 있다. 이 외의 범용 액세서리는 아라라토스의 촌가라 상점에서 살 수 있다. 다만 아이템 종류는 계승되지 않으므로 패러미터 상승 아이템 등의 귀중한 것은 특히 Ⅰ에서 완벽하게 사용하는 것이 좋다. 또 클리어하지 않은 데이터는 사용할 수 없다.

Ⅱ에 계승되는 액세서리

▶아크
勇者の 證/행동을 할 때마다 MP가 2 UP
古代の 指輪/마력이 1.5배가 된다

▶쿠구르
しおかぜ 調べ/행동할 때마다 옆에 있는 아군 캐릭터 HP회복
レイラのかみかざり/「リザレクション」을 사용하면 완전 부활

▶포코
おもちゃの指輪/장비시 「向き直りの笛」을 사용하면 효과가 맵 전체에 파급
音楽濼/장비하면 마력이 30% UP

▶고겐
じゅず/장비하면 마력이 30% UP
強力な杖/장비하면 마력이 70% UP

▶토슈
おし花の本/장비하면 크리티컬 히트의 확률이 높아진다
ゆかりの紋章/장비시 「櫻花雷爆斬」을 사용하면 마비효과가 추가된다

▶이거
じごくのスコープ / 장비시 「心眼法」을 사용하면 효과범위 UP
デイールの牙/반격시에 적의 데미지가 2배가 된다

▶촌가라
王様の像/장비시 소환수의 경험치가 모두 촌가라의 것이 된다
パワーアーム/장비하면 방어력이 30% UP

최신예 탑승기로 변신한 실버노어

전작에서는 실버노어 하나밖에 없었던 승차물이 이번에는 3대로 증가했으며 이외에도 다수의 비행선이 출현한다.

레베리온2
▼붉은 색으로 크게 이름이 마킹되어 있는 레베리온은 로마리아가 최근에 제조한 최신형 거대 비행 승객선이다

헨
▲엘크 일행의 소형 비행선들도 게임 중에 다수 등장한다

실버노어
▲본래는 스메리어 국왕의 전용 비행선이었지만 아크에게 사용권을 허락한 후 국왕이 사살되는 사건이 발생한다. 현재는 아크 일행이 탑승. 그들은 국제 지명수배자들이기 때문에 실버노어 역시 사람들에게 있어서는 공포의 대상이 된다

가이스트
▶스메리어의 장군이 사용하고 있는 비행선으로 실버노어와 거의 비슷한 타입의 기체이다. 언제 사용될지는 아직 불분명하지만 실버노어가 아크 일행의 비행선이 된 후가 아닐까?

트레저 기어

● 장르	RPG	● 현지 발매일	97년 2월
● 제작사	미래 소프트	● 현지 가격	미정

플레이할 때마다 변화하는 던전 맵

게임에 준비된 3개의 던전은 방문할 때마다 몬스터나 아이템의 배치에서 심지어는 지형까지 변화하기 때문에 한번 간 곳이라도 똑같은 공략법이 통하지 않는다. 때문에 몇번 클리어해도 새로운 기분으로 다시 즐길 수 있게 되는 것이다.

◀레레 마을의 동쪽에 있는 거대한 건조물 피아 유적. 위험한 트랩이 가득한 유적 내부에서 과연 생명의 열매를 발견할 수 있을 것인지…

생명의 열매를 찾아

봉인된 유적에 끔찍한 몬스터를 퇴치해 보물을 가져다 파는 그런 모험가 집안의 주인공과 그의 단짝이며 연인이 이 게임의 중심 인물이 된다. 그리고 어느날, 지금껏 아무도 살아돌아온 적 없는 무서운 던전의 함정속에 연인이 빠지게 되면서 스토리가 시작된다. 주인공은 필사의 각오로 사랑하는 애인을 구하기 위해 생명의 열매라고 불리는 전설의 아이템을 찾아헤매다니다 어떤 조그만 마을에 그 아이템이 숨겨져 있다는 소문을 듣게 된다.

▲주인공 캐릭터는 남성 여성 어느쪽을 선택해도 상관없으며 또 직업(10종류)에 따라 캐릭터 모습도 달라지므로 다양한 캐릭터 그래픽을 감상할 수 있다

◀보자기로 슬라임을 포획. 이런 때는 마법을 사용해 일소해 버리는 것이 좋지 않을까!

더 타워

장 르 : 경영 시뮬레이션 제작사 : 오픈 북
발매일 : 96/11/01 가 격 : 5,800엔

이미 여러기종으로 이식된 바 있는 『The Tower』가 보너스 맵이나 처리 속도 향상 등의 신기능이 추가되어 PS로 등장한다. 이 게임에서 필요한 것은 빌딩 관리 능력으로 쾌적하고 안전한 주거 공간으로 만들어 입주자들에게 좋은 평판을 얻어야 한다.

시뮬레이션

장 르 : 시뮬레이션 제작사 : 소프트뱅크
발매일 : 96/11/** 가 격 : 4,800엔

플레이어는 동물원 원장이 되어 다채로운 아이콘을 사용해 동물원을 효율적으로 경영해야 한다. 동물을 구입하거나 동물원 내부에 관람 열차나 휴게소를 설치하는 등 다양한 업무를 수행해야 한다.

떠도는 劍心(검심)

장 르 : 격투 액션 제작사 : SCE
발매일 : 96/11/** 가 격 : 5,800엔

일본 주간 소년 점프에 연재되어 대호평을 받은 『떠도는 검심』이 격투 액션 게임으로 변신했다. 이 게임은 주인공 아까이무라의 검인과 유랑인의 이면성이 재밌게 묘사되는 등 원작을 충실히 반영하고 있다.

황혼의 송시

장 르 : RPG 제작사 : SCE
발매일 : 96/11/29 가 격 : 5,800엔

마법을 사용하며 이세계를 모험하는 RPG로 다양한 사람들과 만나면서 마력을 갖는 노래로 '노래의 신'에 얽힌 비밀을 파헤쳐야 한다. 노래가 스토리의 주축이 되므로 게임 중에는 여러 종류의 악기도 등장한다.

슈퍼 풋볼 챔프

장 르 : 스포츠 제작사 : 타이토
발매일 : 96/11/** 가 격 : 5,800엔

아케이드용에서 대폭적으로 어레인지되어 등장하는 이번 PS용 『슈퍼 풋볼 챔프』는 롱킥, 그라운드, 숏 이외 벽 패스 등의 컴퓨터 플레이 전용 버튼을 설정했으며 수비시에는 슬라이딩 차지 등 고의로 홀딩이나 푸시를 할 수 있는 전용 버튼이 설정된다.

사이버 랜드의 아리스

장 르 : 어드벤처 제작사 : 그람스
발매일 : 96/12/** 가 격 : 4,800엔

3인의 여자아이들이 네트워크 공간에서 싸우는 코믹 터치 어드벤처. 무대는 정보화 물결에 둘러싸인 사이버 랜드로 네트워크 공간이 구축된 근미래 동경. 이 시대에는 다이브 슈트라는 옷을 입는 것으로 네트워크 안의 데이터를 오감으로 느낄 수 있다.

나이트 루스

장 르 : 어드벤처 제작사 : 소네트
발매일 : 96/11/01 가 격 : 5,800엔

심령이나 오칼트 등 현대에서는 해명되지 않는 이현상을 중심으로 펼쳐지는 나이트 루스는 「성연고교」에서 일어나는 의문의 현상을 파헤치기 위해 5명의 고교생이 의기투합하게 된다는 조금은 별난 AVG이다.

소울 에지

장 르 : 격투 액션 제작사 : 남코
발매일 : 96/12/** 가 격 : 5,800엔

PS용은 아케이드 모드 이외 4종류가 추가되는 베타 버전으로 VS나 VerII에서 채택된 타임 어택은 물론 서바이벌이나 팀 배틀도 준비되어 있으며 각 캐릭터의 무기가 아케이드용과는 달리 하나의 모드로서 존재한다.

키드크라운 VS 더티죠2

장 르 : 액션 제작사 : 켐코
발매일 : 96/12/20 가 격 : 5,800엔

키드크라운과 더티죠는 만화영화 「톰과 제리」와 같이 언제나 서로 으르렁대는 견원지간이다. 이 게임은 다양한 스테이지에서 라이벌과 경주를 해서 먼저 골인해야 한다는 단순명쾌한 컨셉트를 갖는다.

클락 타워2

장 르 : 어드벤처 제작사 : 휴먼
발매일 : 96/12/** 가 격 : 5,800엔

악령의 공기가 어둡게 내려깔린 대저택에서 펼쳐지는 무시무시한 살인마와 한 소녀와의 숨막히는 결투. SFC에서 발매되어 화제를 부른 호러 어드벤처 클락 타워가 폴리곤으로 채색되어 PS로 등장한다. 이번 시리즈에서는 스토리 도중 조작할 수 있는 캐릭터를 변경할 수 있다.

리얼바우트 아랑전설

장 르 : 격투 액션 제작사 : SNK
발매일 : 96/12/** 가 격 : 5,800엔

이번 PS용에서는 오리지널 요소로서 캐릭터 체력이 0이 될 때까지 몇명의 COM을 쓰러뜨리는가를 경합하는 서바이벌 모드와 각캐릭터의 6종류의 연속기를 감상할 수 있 는 마스터 아트 모드 두개가 준비되어 있다.

DX 억만 장자 게임

장 르 : 보드 게임 제작사 : 타카라
발매일 : 96/12/** 가 격 : 4,800엔

보드 게임 불후의 명작 『억만 장자 게임』이 디럭스판이 되어 PS로 등장한다. 기본적인 게임의 흐름은 룰렛으로 코마를 진행시켜 도시나 주식을 구입해 억만장자를 꿈꾸는 것. 다른 사람이 증자할 만한 지역의 주식을 구입해 이익을 얻거나 스파이를 고용하는 등 고도의 전략이 필요하다.

도라에몽 2

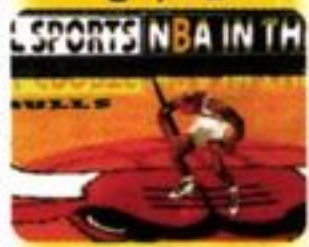
장 르 : 액션 / 제작사 : 에폭
발매일 : 96/12/** / 가 격 : 5,800엔

도라에몽을 소재로한 액션 게임 제 2탄으로 이번 시리즈는 옛날이야기 속의 세계를 여행하게 된다. 적을 쓰러뜨리기 위한 도라에몽의 숨겨진 도구는 약 40종류로 다른 이야기 속에서 발견한 도구를 또다른 장소에서 사용할 수도 있다.

J리그 실황 위닝일레븐 '97

장 르 : 스포츠 / 제작사 : 코나미
발매일 : 97/11/22 / 가 격 : 5,800엔

이번 시리즈에서는 모션 캡처를 채택해 좀더 새롭고 리얼한 액션을 보여주며 이밖에 선수들의 움직임 이외에도 나이트 게임이나 기후 등의 설정도 준비되었다. 인기 스포츠 해설가의 실황 중계가 탑재된 만큼 더욱 생동감 넘치는 플레이를 즐길 수 있을 것이다.

NBA 파워 덩커즈2

장 르 : 스포츠 / 제작사 : 코나미
발매일 : 96/11/29 / 가 격 : 5,800엔

이번 시리즈에서는 348명의 NBA 선수들의 슈퍼 플레이를 손쉽게 재현하는 「액션 버튼」이 새롭게 채택되었으며 20명의 선수 모델 중에서 1명을 선택해 원하는대로 자유롭게 이름과 번호, 유니폼 등을 에디트할 수도 있다.

실황 떠벌이 파로디우스 forever with me

장 르 : 슈팅 / 제작사 : 코나미
발매일 : 96/12/13 / 가 격 : 5,800엔

극상 파로디우스」의 분노 공격과 「트윈비」 시리즈에서 친숙한 던지기 공격이 채택된 이번 페러디판은 2인 플레이가 가능하다. 이번에는 불시에 등장하는 액시던트(ACCIDENT) 스테이지와 2종류의 보너스 모드도 준비되어 있다.

마법소녀 프리티 세미

장 르 : 어드벤처 / 제작사 : 파니오니아
발매일 : 96/12/** / 가 격 : 5,800엔

『천지무용』의 캐릭터가 마법의 세계에서 활약하는 이 게임은 IBM용으로 이미 발매된 바 있으며 전편이 12월, 후편이 내년 봄에 PS로 이식된다. 이번 PS용에서는 전투신이 약간 수정되며 테마에 있어서도 TV OVA와는 차이가 있다.

벨트로거 9

장 르 : 슈팅 / 제작사 : 元氣
발매일 : 96/11/15 / 가 격 : 5,800엔

『키릭 더 블러드』로 잘 알려진 겐키의 또하나의 야심작. 인체병기로 이변이 발생한 자원 탐색 스테이지 벨트로거 9에 잠입해 적 로보트와 싸우면서 기지를 수색해야 한다.

매직 카펫

장 르 : 3D 슈팅 / 제작사 : EAV
발매일 : 96/11월/** / 가 격 : 5,800엔

영국이 자랑하는 소프트하우스 블루프로그사가 방출한 「매직 카펫」은 경이로운 스크롤 속도와 부유감을 자랑하는 신감각 슈팅 게임이다. 무대는 고대 신에 의해서 창조되어진 세계로 강력한 마법의 에너지인 「마나」를 회수해 세계의 평화를 되찾아야 한다.

가레오스

장 르 : 3D 슈팅 / 제작사 : 아트라스
발매일 : 미정 / 가 격 : 5,800엔

레이스 게임의 스피드감이 느껴지는 가레오스는 이성인의 침략에서 지구를 지켜야 하는 일반적인 에일리언 스토리를 갖는다. 게임 진행은 스테이지 클리어 형식으로 각 스테이지에는 다양한 클리어 조건이 설정되어 있다.

크리 스컹크

장 르 : 액션 / 제작사 : 비지트
발매일 : 96/11/01 / 가 격 : 5,800엔

귀여운 스컹크가 대활약하는 횡 스크롤 액션 게임 크리 스컹크는 주인공이 갖는 메인 무기는 방귀로 이외에도 다양한 무기가 준비된다. 각 스테이지에 기어가 설치되어 있는 것도 재미있다.

제이람 존

장 르 : 폴리곤 액션 / 제작사 : 반프레스토
발매일 : 96/12/** / 가 격 : 5,800엔

이 게임은 SFX 영화를 게임화한 횡스크롤 액션으로 이동할 수 있는 라인을 앞쪽과 안쪽 2개로 설치해 전략성있는 전투를 펼칠 수 있다. 대전 격투이상의 격심한 배틀이 연출되는 유니크한 액션 게임

와이프 아웃 XL

장 르 : 레이싱 / 제작사 : SCEI
발매일 : 96/11/08 / 가 격 : 5,800엔

반중력의 참신한 조작감각으로 화제를 모았던 하이 스피드 RCG (와이프 아웃)이 전작의 여세를 몰고 속편 제작에 한창이다. 레이스 중에 노면의 X 마크를 통과하면 공격 기능이 가동되는 것이나 타겟 시스템을 작동해 전후로 미사일을 발사하는 것으로 보다 스릴 넘치는 레이싱을 즐길 수 있다.

디스트럭션 더비 2

장 르 : 레이싱 / 제작사 : CEI
발매일 : 97/02/06 / 가 격 : 5,800엔

적차와 충돌해 포인트를 쌓아가는 조금은 색다른 감각의 레이싱 게임 (디스트럭션 더비). IBM용에 이어 그 속편이 PS로 등장한다. 이번 시리즈는 기본적으로 전작과 같지만 수학적 데이터를 토대로 현장감 넘치는 리얼한 머신 파괴를 보여준다.

SS 연구실

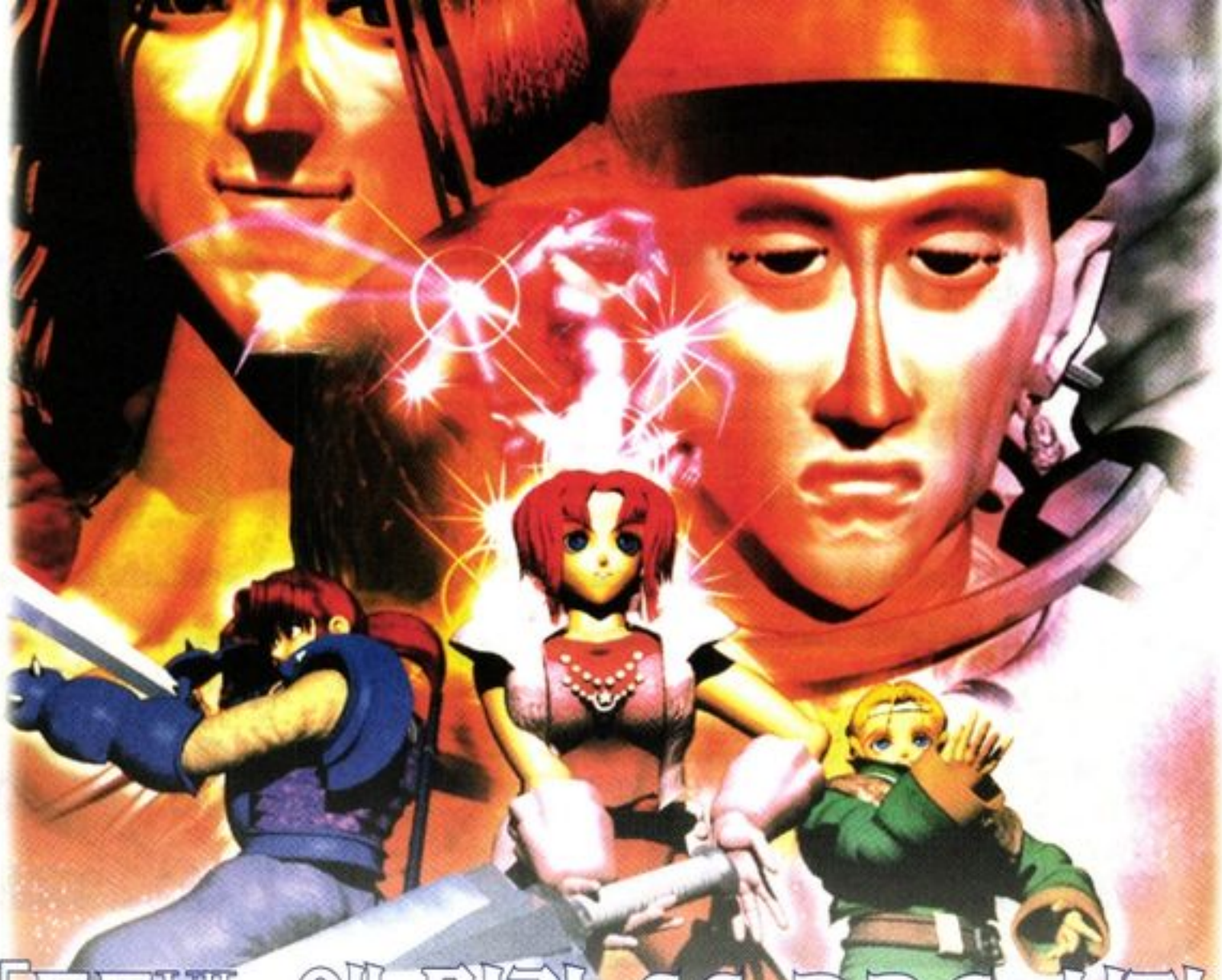
Samsung/Sega Saturn

새턴에 절망적 장르인 RPG에 새로운 물결이 일고 있다. 충분히 차세대 수준이 될만한 RPG군단이 밀려오고 있는 것이다. 새로운 시스템을 갖춘 허드슨의 「천외마경 제4의 묵시록」과 세가의 택티컬 RPG 「리그로드 사가2」, 소닉이 구축한 환상적인 세계를 그린 「샤이닝 더 홀리아크」를 비롯해 RPG 신조류 탄생을 예고하는 「그랜디아」, 중후한 분위기가 감도는 신작 택티컬 RPG 「테라 판타스티카」, 스토리를 중시한 로맨틱 RPG 「에어즈 어드벤처」 등 연말 시장을 겨냥한 세가의 6개 RPG 게임이 발매만을 기다리고 있다. 과연 이 6개의 RPG 게임으로 새턴의 약점인 RPG 장르를 보완할 수 있을 것인가…

이달의 기대 신작

- 장 르 : RPG
- 제작사 : 스튜디오 알렉스
- 발매일 : 96년 10월 25일
- 가 격 : 6,800엔

루나(LUNAR)

10월 25일에 발매된 초대작 RPG 「루나」. 배틀 시스템은 기본적으로 메가 CD용 「루나2」의 방식이 채용되어 있으며 시스템은 새턴에 이식되며 더욱 사용하기 쉬워졌다. 특히 CPU가 캐릭터의 각각의 개성을 판별해 독자적으로 명령을 내리는 「AI(인공지능)」는 더욱 진화해 알맞은 지시가 이행되도록 대폭적인 개선이 가해졌다.

「FFVII」에 밀린 SS RPG 시장 위기, 세가 '믿는 구석 있다'

버철 파이터 등의 아케이드 이식작으로 호조를 떠고 있는 새턴. 그것으로 유저들의 입맛을 어느정도 맞출 수 있었으나 유저들은 여전히 RPG 게임을 기대하고 있으며 세가가 RPG 게임 장르를 어떻게 보완할 것인가 하는 의혹이 제기되고 있다. 새턴 보급에 따라 RPG는 없어서는 안될 장르가 되어 세가에서는 보다 폭넓은 계층에게 어필되기 위해 RPG 게임을 위한 특별 조치를 취해야 할 것이다. 이런 기대를 져버리지 않고 연말 연시 새턴은 앞으로의 운명(?)을 건 RPG 게임을 6개나 내놓고 있다.

서드파티에의 기대와 RPG

가장 많은 유저들이 새턴으로 이식을 희망하는 소프트는 소위 2대 RPG라고 할 수 있는 「드래곤 퀘스트」 시리즈와 「파이널 판타지」 시리즈와 같은 빅 타이틀이다. 이에 세가는 협력사와 상호 협조를 통해 「드래퀘」 「FF」급이 될 수 있는 빅 타이틀을 만들 것이라고 한다. 예를 들면 게임아츠의 「그랜디아」 등은 2대 RPG의 수준에 접근할만한 가능성을 가지고 있고 그런 작품에 대해서라면 세가는 여러가지 형태로 협력을 아끼지 말아야 할 것이다.

소프트 메이커 세가로서의 RPG

새턴이라고 하는 플랫폼으로 가장 큰 역할을 하고 있는 소프트 메이커 중 하나로 세가 자신의 이름을 들 수 있다. 세가 관계자에 따르면 내년에 대형 RPG도 발표할 수 있을 것이라 한다. 그렇게 된다면 세가 브랜드의 작품과 그 이상의 작품을 합치면 10 타이틀 이상의 RPG가 예정되어 있는 셈이다. 이미 발표된 택티컬 RPG 2개의 작품「리그로드 사가2」,「테라 판타스티카」는 연말 발매. 모두 의욕적으로 새로운 시스템을 채용한 대작 소프트이다. 그것과 더불어 소닉 브랜드의 「샤이닝 더 홀리아크」와 게임 스튜디오 브랜드의 「에어즈 어드벤처」가 예정되어 있다. 이들 4개의 작품이 96년내에 발매되면 내년 이후에는 6개 이상의 RPG 타이틀이 갖추게 될 것이다. 계속되는 RPG들이 어느정도까지만 만족시켜준다면 「새턴은 RPG가 약하다」라고는 이제 말할 수 없게 될 것이다.

연말 시장 전략 비밀 타이틀과 캠페인

세가는 내년 봄에 발매될 RPG와 별도로 연말을 겨냥한 타이틀로 아직 미발표된 것이 있다. 이것은 11월 상순경 발표할 것으로 캠페인에 대해서는 하드, 소프트의 양면에서 착수하려는 것으로 보여진다.

판매수 400만대 달성, 500만대로 계속 진전되면서 N64, 플레이스테이션과 세가 세턴의 파워 밸런스는 어떻게 변화할 것인가.

금년의 연말은 일찌기 「차세대기」라고 불리워진 하드가 3파로 나뉘어진 가운데 영웅을 결정하는 중요한 국면이라고 할 수 있는데 그 중요한 국면에서 발표되는 소프트는 어떤 것인지는 아직 밝혀지지는 않았다. 미발표 타이틀의 장르가 RPG인지 아닌지는 아직 알 수 없지만 타이틀적으로는 이미 충분히 강력한 라인업이 만들어져 있다. 강력한 라이벌로 주목되고 있던 「FFⅦ」의 발매일이 1월 31일로 된 것은 새턴에 어떤 영향을 줄 것인가…

새롭게 요구되는 RPG의 모습은

긴 시간 동안 넓은 층에 지지를 받아왔던 RPG이지만 근래 RPG는 S.RPG와 A.RPG 등 몇개의 요소가 가미되어 왔다. 아마 지금 RPG에 무엇이든지 플러스 요소가 없다면 어려울 것이다. 현 단계에서는 구상만이지만 세가에서는 확장 RAM을 여러가지 아이디어로 사용하거나 새턴이 갖는 크로크기능을 RPG 속에서 활용하거나 새턴 모뎀에서 넓은 네트워크를 이용하는 멀티플레이 RPG과 같은 것도 생각할 수 있다. 이러한 구상에 대해서는 여러가지 아이디어를 짜고 있을 듯하다. 크로크기능을 사용한 게임은 이미 허드슨이 SFC로 실현하고 있는데 (단, 시계는 롬 속에 들어있는 형태) 신년에 발매되는 SS소프트 「천외마경 제4의 묵시록」에서도 그 시스템은 계승된다. 확장 RAM 카트리지의 활용 등은 매우 현실감 있는 구상처럼 느껴진다. CD와 확장 RAM이 세트가 된 RPG가 현실화 되는 것도 그렇게 멀지 않은 이야기가 될 것 같다.

세가 RPG의 승산은

에닉스사의 「드래곤 퀘스트」 시리즈와 어깨를 나란히 할 세가의 초대형 타이틀이 발매일을 늦추고 있는 것은 SFC 등에서 보이는 현상으로 빅 타이틀의 발매일 즈음에 다른 타이틀의 발매를 회피해 버리는 일로 해석할 수 있다. 세가는 현재 빅 타이틀의 발매일에 맞추어 자사 타이틀의 발매일을 결정하기 위해 발매 스케줄이 변경되어 있는 상태이다. 이같은 상태는 메이커들에 있어서도, 게임 유저에 있어서도 좋은 일이 아니다. 새턴과 플레이스테이션이라고 하는 하드의 차이는 있지만 「FFⅦ」의 발매가 신년으로 연장된 것은 새턴에 있어서도 타격이라고 할 수 있을 것이다.

한편 새턴의 RPG 라인업은 결코 대작 한편만이 아닌것 같다. 만약 에닉스의 「드래곤 퀘스트」 시리즈가 새턴으로 발매되는 것이 결정되었다 해도 그것으로 끝나는 것이 아니라 몇개의 선택사항에서 자기자신의 취미, 기호에 따라 선택할 수 있다는 것이 게임 소프트에서도 가장 자연스러운 형태이다. 유저의 기호가 하나의 패턴으로 기울어진다면 비슷한 경향의 소프트가 여러 메이커에게서 계속될 것이다. 그런 흐름이 조성되면 유저들이 많은 선택사항을 희망해도 불가능하게 된다. 세가 새턴의 시장 전체가 건전한 성장을 이루는 것이 결과적으로 유저에 있어서도 이익을 가져다주는 것이라고 한다면 그것을 환영하지 않을 사람은 없을 것이다.

어찌되었든 세가는 연말부터 내년 봄에 걸친 양질의 RPG를 다수 준비해 놓고 있다. 이로써 점점 거대해져 가는 세가 새턴의 RPG 라인업에 주목해 보자.

세가 새턴의 RPG구상

연말부터 내년 봄에 걸쳐 세가 새턴에는 RPG 물결이 일 것이다. 많은 인기를 자랑하는 아케이드 이식작품으로서 「버철온」과 「버철캅2」등의 빅 타이틀 속에 RPG의 타이틀이 수십종 계속되는 것은 얼마나 세가가 이 겨울의 상품 전략을 중시하고 있는가를 보여주고 있는 것이다.

확실히 라이벌인 플레이스테이션에는 CD 3장의 대작 「파이널 판타지Ⅶ」가 등장한다. 그러나 세가 진영의 준비도 만전을 기하고 있다. 게다가 아직 미발표의 대형 타이틀도 존재하고 있다.

그 타이틀의 내용은 현 단계에서는 알 수 없지만 세가에서는 풍부한 캐릭터군을 아직 개발하지 못하고 있는 실정이다. 닌텐도의 마리오를 캐릭터로 사용한 「슈퍼마리오 RPG」와 같이 가까운 장래, 세가를 상징하는 소닉과 나이츠, 버철 파이터 등의 캐릭터로 RPG를 즐길 수 있는 날이 올지도 모르겠다.

새턴도 플레이스테이션도 연말연시의 상품전략을 겨냥해 RPG에 온힘을 쏟고 있다. 그것은 RPG라는 게임 장르가 하드의 세력도를 일변시킬 정도로 많은 유저들에게 지지를 받고 있기 때문이다. 500만대라고 하는 목표를 달성하는 하드는 이 겨울의 RPG 전쟁으로 승리를 손에 넣는 쪽이라고 생각해도 좋을 듯하다.

새턴 유저들도 이제 더 좋은 RPG를 고르는 데 머리 아파하고 지갑을 털릴(?)날이 머지않은 것 같다.

스트리트 파이터 제로2 레벨 3단 오리지널 콤보

4인의 엑스트라 캐릭터 출현 커맨드 소개

살의의 파동으로 눈뜬 류선택법

① 류에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누른다.
② 스타트를 옮겨 아돈→고우키→아돈→류의 순으로 커서를 움직인다.
③ 스타트를 누르면서 류를 선택한다.

진고우키 선택방법

① 고우키에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누른다.
② 스타트를 옮겨 아돈→겐→사쿠라→로즈→소돔→단→가이→로렌토→사쿠라→로즈→바디→고우커로 커서를 움직인다.
③ 스타트를 누르면서 고우끼를 선택한다.

스파2용 잔기에프 선택방법

① 장기에프에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누른다.
② 스타트를 옮겨 시가트→소돔→로즈→바디→내쉬→달심→류→아돈→춘리→가이→켄→장기에프로 커서를 움직인다.
③ 스타트 버튼을 누르면서 장키에프를 선택한다.

스파2용 달심 선택법

① 달심에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누른다.
② 스타트를 옮겨 장기에프→사가트→내쉬→달심의 순으로 커서를 움직인다.
③ 스타트 버튼을 누르면서 달심을 선택한다.

스토리 & 3인의 주인공

류

레벨 3 앉아 강킥 A 약용권선풍각 A 약승룡권×3 A 강승룡권

근거리에서 앉아 강킥으로 공격 후 재빨리 약용권선풍각으로 연결한 다음 약승룡권을 사용한다. 그후는 연속해서 승룡권을 맞춘다. 전부 맞추면 의외로 데미지 양은 많다

켄

레벨 3 앉아 강킥 A 강파동권 A 약승룡권×3 A 강승룡권

앉아 강킥으로 띄우고 강파동권으로 공격한다.
참고로 강파동권 대신 약용권선풍각을 사용해도 무난하다
공격 후 재빨리 승룡권으로 연결한다
최후는 강승룡권으로 결정짓는다

춘리

레벨 3 앉아 강킥 A 도발×5

앉아 강킥으로 상대를 띄웠으면 재빨리 도발! 계속해서 도발! 위력은 얼마 없지만 정신적 데미지는 상상을 초월할 것이다

로렌토

앉아 강킥으로 상대를 다운시키고 하이점프 강킥으로 한번 더 공격한 후 타이밍을 잘 맞춰서 연속 히트시켜 큰 데미지를 주자. 강킥 타이밍이 완벽하면 단숨에 OK시킬 수 있다

앉아 강킥 A 하이점프 강킥 ×12

레벨 3

겐

앉아 강킥 A 강역룡2발×6 A 강역룡8발

레벨 3

캔슬역룡을 재빨리 한 후 차기를 추가하며 착지한다. 버튼을 누르는 타이밍은 연습이 필요할 것이다. 계속해서 역룡을 반복한다. 정확히 커맨드를 입력하자 마지막은 강역룡 8발을 먹이자

장기에프

처음에 먹이는 통상기로는 다운시킬 수 있는 기술을 사용한다. 연속 버닝은 의외로 어렵다. 천천히 정확히 입력하자. 마지막에 스크류는 확실하고 재빠르게 사용한다. 데미지양은 약 80퍼센트 이상이다. 피나는 연습 후의 보람이 있다

레벨 3

바디

앉아 강킥 A 파이널블루본×5

레벨 3

버튼을 누르고 있는 상태를 지속시키면서 강킥을 먹이고 파이널블루본을 사용해서 띄운 후 연속해서 파이널을 먹이자.
연발하는 타이밍이 중요하다. 5발 먹이면 상대방은 죽기 일보직전이 된다

로즈

앉아 강킥 A 약 소울리프렉트×3 A 강소울스파이럴×2 A 강소울스루

레벨 3

앉아 강킥으로 띄우고 나서 빨리 캔슬을 걸고 약리프렉트로 공격 개시. 실패하면 떨어뜨리므로 주의한다. 3회 연속공격한 후 강 스파이럴로 바꾸어 2발 연속해서 먹이고 강 소울슬루로 공격을 끝낸다

단

앉아 강킥 A 약황룡권×4 A 강단공각

레벨 3

어느정도 접근해서 앉아 강킥 캔슬을 건다. 약황룡권의 연발. 최초의 1, 2발은 연속해서 구사해도 상관없다 상대가 조금 높게 뜨므로 조금 기다린 후 타이밍을 맞춰 황룡권을 구사하자. 최후는 역시 강단공각으로…

고우키

강작열파동권이 정통으로 맞아서 기분이 시원하다. 앉아서 강킥 약룡권선풍각을 먹인 후 오리지널 콤보를 시작. 떨어지는 동안 호승룡으로 끝내는 법도 대전에서 유효하다

앉아 강킥 A 약호승룡권X2A 강작열파동권A 약호승룡권A 강작열파동권A 강호승룡권

레벨 3

아돈

앉아서 강킥A약재규어 킥A약라이징재규어A약재규어킥A 중라이징재규어A약재규어킥A강라이징 재규어

레벨 3

재규어 킥과 라이징 재규어를 교대로 사용한다. 구사하는 타이밍에 익숙해 진다면 노리기 쉬우므로 자주 사용하자

가이

강붕산두의 수를 4발로 늘리고 약무신선각풍에 이어서 강무신선각풍으로 결정짓는 조합기. 강붕산두X5도 좋지만, 5발째가 빗나가기 쉽기 때문에 강무신선풍각으로 바꾼다. 강붕산두보다도 강무신선풍각 쪽의 위력이 크다.

앉아 강킥 A 강붕산두×4 A 약무신선풍각 A 강무신선풍각

레벨 3

사쿠라

앉아 강킥 A 약춘풍각×2 A 중춘풍각 A 강소앵권 A 약춘풍각 A 강소앵권

레벨 3

강소앵권을 단지 연발하는 것보다는 확실히 체력을 많이 빼앗는 조합. 보통은 이 조합도 강소앵권을 2회 맞고 있기 때문에 히트수가 많기 위해 콤보수정이 걸려 위력은 6할정도. 어쨌든 특별히 어려운 부분은 없어서 대전에도 충분히 노릴 수 있는 점은 구미가 당기는 포인트

사가트

앉아서 약킥 A 강타이거 크래쉬×7 A 앉아서 약킥 A 강타이거 브로우

레벨 3

붕뜨지 않도록 앉아서 약한 킥으로 시작, 강크래쉬를 재빨리 연발. 최후의 앉아서 약킥은 서 있는 채 펀치로 바꾸어도 들어가지만, 그만큼 타이밍이 어렵다

베가

더블니프레스는 재빨리 이어 나갈 것. 사이코쇼트를 앉아 강펀치로 바꾸면 최후의 헤드프레스가 비교적 나오기 쉽게 된다. 위력은 떨어진다

앉아서 강킥 A 강더블니프레스×4 A 강사이코쇼트 A 헤드프레스

레벨 3

「천외」의 전체상이 보인다!

천외마경 제4의 묵시록

● 장르	롤플레잉	● 현지 발매일	97년 1월 14일
● 제작사	허드슨	● 현지 가격	6,800엔

「천외」는 세계가 너무나 광대하여 전체상을 보기가 어려운 점이 있다. 그러므로 이번에는 불의 용사 자손인 라이진과 그 친구들의 관계, 적대하는 12사도의 구도를 알기 쉽게 인물 상관도를 그려보았다.

「천외」의 전체상을 감상해 보자

불의 부족 자손과 친구

인물 상관도를 보면 주인공들의 관계는 서로 연결되어 있는 것보다도 라이진을 중심으로 관계가 이루어져 있는 것을 알 수 있을 것이다. 게임은 뉴오린즈에서 어릴 적 어떤 사건을 같이 경험한 유메미와 라이진이 6년후 재회하는 것으로 시작된다. 스토리가 진행하면서 핵심이 되는 파티 멤버를 교체하여 친한 동료를 만나 전개된다.

절대신 ?

사네트모
30세? 암흑교단「심판의 12사도」의 우두머리. 자세한 사항은 불명

순은의 브리사드
20세? 알래스카를 지배하고 있다. 눈을 동반한 회오리 바람을 마음대로 부릴 수 있고 아이들을 납치해 간다

밤의 애인 캔디
15세? 몬타나를 지배하고 있다. 낮에는 깜찍한 여인, 밤은 이상한 의식을 행한다

천의 얼굴 론 테리
41세? 캘리포니아 지배. 허리우드 영화계를 주름잡고 있다

미담 아페티
42세? 아리조나 지배. 뚱뚱한 몸매가 진정한 아름다운 육체라고 생각해 매일밤 만찬회를 연다

선혈의 벨라드너
28세? 멕시코 지배. 사람들의 마음을 빼앗아 좀비로 만들어 버린다

광란의 스컬비트
25세? 텍사스 지배. 일반적인 죽음의 신. 죽음의 공포로 사람들을 지배한다

Dr.M
50세? 미네소타 지배. 기계야말로 절대적이라고 믿어 나라를 기계화하려고 한다

TV맨
나이불명. 플로리다 지배. 텔레비전의 힘으로 사람들을 괴롭힌다

미궁의 드라클라
25세? 하이지아나 지배. 남장 여자. 사람들의 미궁에 산다

위대한 걸버
45세? 미시간 지배. 손가락 하나로 거리를 파괴하는 힘을 갖고 있다

동물의 왕 로고스
나이불명. 뉴욕 지배. 사네트모 그림자로서 항상 사람 옆에 붙어 있다

카본
나이불명. 수수께끼의 닌자형 로보트. 성격과 특징등 일체 불명확

제조

머그
데이브
샘

제고
35세. 사무라이를 동경해 처자를 버리고 방랑하고 있다

동경 / 이상한 아저씨 / 소꿉친구 / 우정 / 사제 / 친구 / 과거의 인연 / 재회 / 피의 인연 / 동지

레드 베어
60세. 전설의 마법사 판타. 라이진을 키운 아버지

세이야
21세? 운명론자. 라이진의 신비롭고 무한한 가능성을 알아차리고 지도하기 시작한다

토라이
40세. 검의 힘보다 돈의 힘을 신용하고 있는 샌프란시스코의 무기 상인

유메미
12세. 이상한 꿈을 꾸는 초능력을 가지고 있다. 쌍둥이 오빠와 함께 뉴오린즈의 「개구장이 집」에서 고아로 자랐다

라이진
16세. 왼쪽팔에 불의 문신이 있는 본편의 주인공. 어릴적 부모를 여의고 마법사 판타 밑에서 자랐다. 예언의 마을 뉴오린즈를 방문했을 때 유메미와 알게 되고 그 때 어느 사건이 일어나는데…

보브
28세. 레게을 들으면 자기도 모르게 춤을 추는 기분파. 춤을 추면 어느샌가 자신을 억제하지 못하고 폭발하고 마는데…

유노
17세. 네이티브 아메리칸의 여자 전사. 오른쪽 가슴에 있는 불 문신은 악마의 상징일까?

에이스
18세. 겁쟁이 보안관 체리 에프스가 가면을 쓰면 정의의 용사로 변신

암흑교단 「심판의 12사도」

적인 암흑교단의 「심판의 12사도」는 사네트모 밑에 다른 11명이 동일한 순서로 배열되어 있고 각각 특정 지역을 지배하는 관계이다. 게임의 등장 순서는 브리사드 스컬비트, Dr.M, 로고스로 이어간다. 또한 그들은 지역마다 독립된 지위를 갖고 있다. 그런 만큼 보스에 맞게 설정된 테마는 독특하다. 광대한 아메리카가 주마다 기후가 각기 다른 것처럼 게임도 지역에 따라 완전히 다른 강렬한 세계를 보여주게 된다. 한편 이 게임의 스케일을 뒷받침 해 주듯 중보스도 50체 이상 준비되어 있다. 이야기의 후반에는 레드 베어의 친구이고 라이진의 스승이기도 한 세이야와 인연있는 보스도 등장하는 등 주인공들과의 대립관계가 보다 명확하게 구별되어진다.

캐릭터와 맵만으로 체크할 수 있다!

샤이닝 더 홀리아크

장르	RPG	현지 발매일	12월 예정
제작사	소닉	현지 가격	5,800엔

96년말 발매를 목표로 개발이 순조롭게 진행된 [샤이닝 더 홀리아크]. 이번에는 게임의 무대가 되는 엔리치왕국의 전체 맵과 메인 캐릭터, 동료 캐릭터가 드디어 공개되었다. 이로써 더욱더 기대를 모을 것으로 전망된다.

주인공, 동료 캐릭터 일제 공개!!

주인공 이름은 아서. 나이는 어리지만 마을에서는 꽤 이름이 알려진 용병이다. 빈틈없는 성격으로 돈을 위해서는 어제의 주인도 오늘의 원수가 될 수 있는 냉정한 인물이다. 하지만 아서의 약점은 여자의 눈물.

주인공은 플레이어의 분신으로 공격할 때에는 아서의 모습이 화면에 보이지 않고 화면이 적을 줌업해서 표현될 예정이다.

잔혹한 모험을 이끌어갈 5명의 캐릭터

주인공 아서를 포함한 5명의 캐릭터를 살펴보기로 하자. [샤이닝 더 홀리아크] 시리즈에서 보였던 천진난만한 아서의 모습이 아닌 조금은 어른스러운 모습으로 디자인되어 있는 것을 알 수 있을 것이다.

모험의 무대 '엔리치'왕국

[홀리아크]의 무대가 되는 곳은 팔메키아 대륙의 정중앙에 위치한 엔리치라고 하는 유서깊은 왕국. 주위가 높은 산맥으로 둘러져 있고 영토의 중심부에는 엔리치성이 있어 그곳을 중심으로 성 아래 마을과 촌락이 모여 있다.

광촌 디자이어 일찍기 디자이어광산이 있던 마을. 하지만 광산이 폐광되어 지금은 옛날같이 활기찬 모습은 보이지 않는다

엔리치성 엔리치의 정치 등 국가 구성의 중심이 되는 성. 풍부한 재정과는 반대로 부패된 정치의 무대가 된다.

엔리치성 마을 광업 등 독자적인 산업을 발달시켜 왔기 때문에 사람과 물자의 이동이 많은 지역.

차가운 성격의 용병
아서 이 게임의 주인공. 무대가 되는 팔메키아 대륙의 내륙부에서 널리 알려진 용병. 그런 위력적인 힘을 갖고 있는 아서지만 여자의 눈물에는 약하다. 수배자 로디를 잡기 위해 엔리치왕국에 들어가고 로디가 잠복해 있는 디자이어 광산으로 향하는데…

냉정하고 침착한 마법사
폴테 마법을 사용하는 용병도 많았던 그 시대. 무사히 일을 잘 처리하는 것으로 정평이 나 있는 사람이 폴테이다. 차가운 성격의 소유자로 어렸을 적 친구인 로디와 많은 전투에서 쾌거를 올리고 있다. 로디와는 좋은 파트너일뿐 아니라 동료 이상의 정신적인 교류가 있는 듯하다.

영혼과 대화할 수 있는 소녀
멜로디 직업은 심령술사. 이 특수한 능력은 그녀가 태어난 마을에서 얻은 것이다. 그곳에서 태어난 사람은 어떤 능력이든 하나씩 타고 나는 것이다. 그녀의 경우에는 태어나면서 영혼과 말을 할 수 있었다. 또한 그녀는 위험이 닥치기 전에 제지하는 능력도 있고 변신한 몬스터의 정체를 알아낼 수도 있다.

수배자!? 닌자의 종가집 장손
로디 옛날, 전쟁으로 어수선했던 동방의 한 섬나라에서 전쟁에 패해 대륙으로 쫓겨난 닌자의 자손. 닌자 종가집의 장손인 그는 큰 사명감을 갖고 있다. 엄격한 훈련에 의해 민첩한 움직임과 날카로운 공격력을 몸에 익히게 되었다. 빠른 공격과 둔갑술의 콤비네이션으로 강력함을 자랑한다. 게임 초반에는 수배자로 나온다.

다양한 기술을 구사하는 여자 닌자
아카네 닌자 마을의 종가 딸로 태어나 어릴적부터 엄격한 가정에서 자랐다. 둔갑술을 습득했고 몸을 단련시켜 여러가지 기술을 익힌 그녀는 다른 사람에 비해 가볍고 빠르다. 오빠와 같은 투철한 사명감은 가지고 있지 않지만 결국 그녀도 커다란 운명의 소용돌이 속으로 빠져든다.

건슈팅으로 부활한 악의 전사

인조인간 하카이더

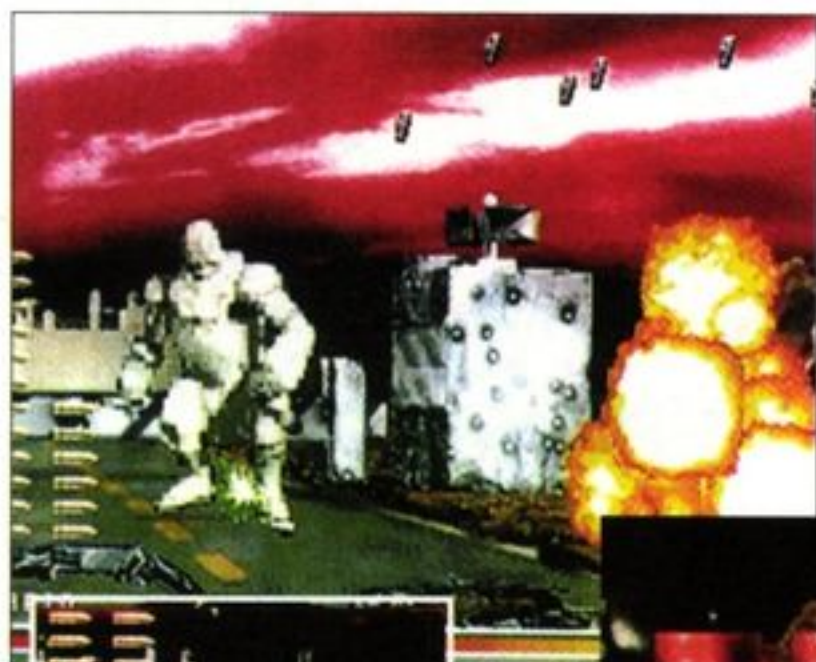
● 장 르	건슈팅	● 현지 발매일	96년 12월
● 제작사	세가	● 현지 가격	미정

일본 방송 프로그램으로 인기를 누린 하카이더가 세가의 힘으로 인해 게임으로 부활한다. 스토리는 방송 프로그램을 기초로 했으며 라이벌 키카이더를 뒤쫓는 사투가 계속된다. 그에 대적할 만한 악의 전사는 과연 나타날 것인가…

너희가 정의라면 나는 악마다!!

게임은 적을 쓰러뜨리는 건슈팅과 스토리를 이어가는 어드벤처 파트로 구성되어 있으며 CG무비를 삽입시켜 더욱 더 흥미진진하게 연출된다. 강렬한 캐릭터의 성격과 세련된 디자인에 의해 일본뿐만 아니라 한국에서도 많은 인기를 모을 것으로 기대된다.

4종류의 숏 사용가능

플레이어는 하카이더의 무기인 「하카이더숏」을 구사해서 스테이지를 바꾸어간다. 이 하카이더숏에는 처음부터 파괴력, 스피드, 장전수가 다른 4종류의 숏이 있기 때문에 플레이 중 언제라도 변경해서 사용할 수 있다. 따라서 적과 전장에 따라 효과적인 숏을 구사해야 한다.

◀위력은 작지만 연속발사가 가능하다

▲평균적인 숏. 사용하기 편하다

▲위력이 상당히 커 대보스에 사용한다

▲1발 밖에 쏠 수 없지만 파괴력은 최고

상황에 따른 무기 선택이 열쇠

때에 따라 4종류의 숏을 구사하면 게임을 유리하게 진행시킬 수 있다.

스토리는 어드벤처 파트로 진행

스토리의 전개는 주로 어드벤처 파트로 이루어진다. 적지인 지저스타운의 거리를 마음대로 활보하고 주민들과 대화하면서 정보를 수집하여 진행한다. 또한 진행방법에 의해 여러가지 이벤트가 발생하는 일도 있다.

◀CG로 구축된 거리를 걸어다니며 스토리를 전개해 간다

「라스트 저지먼트」 스토리

「지저스타운」을 하카이더가 파괴한 후 10년이 지나 지저스타운은 새로운 통치자인 길의 손에 의해 부활되고 사람들은 독재정치에 의해 고통의 나날을 보낸다. 지저스타운을 부활시킨 길의 다음 목표는 하카이더. 하카이더를 지저스타운에서 추방시키려 하나 하카이더는 그것을 무시. 길은 하카이더를 암살할 계획을 꾸미고 자객 월더를 보낸다. 하카이더는 월더와의 격투 끝에 패배하고 그 때 오른팔을 잘리게 된다.

이제 하카이더는 단신으로 지저스타운으로 향한다. 훼손된 자신의 명예를 되찾기 위해…

CG무비의 캐릭터 등장

동물형 로보트와 월더 등 캐릭터 대부분이 CG무비로 등장한다.

▲동물형 로보트 네밍

▶총을 든 검호 월드

세가, 멀티시나리오로 시뮬레이션 RPG 제작!

테라 판타스티칸

장르	시뮬레이션 RPG	현지 발매일	96년 12월
제작사	세가	현지 가격	5,800엔

세가의 신작 시뮬레이션 RPG가 드디어 베일을 벗었다. 새턴 발매 당초부터 예정되었던 판타지어스」가 테라 판타스티카」가 되어서 등장한 것이다. 주인공 디네를 조작해 대공국을 마법사들로부터 지키는 중후한 스토리와 멀티시나리오로 흥미를 끌 것으로 기대된다.

마법사들의 침투와 소녀의 등장

이야기의 무대는 몇개의 나라를 다스리고 있는 세레시온 제국. 그 중에서도 마법사들이 침공하기 시작한 때에 주인공이 나타난 나라인 마이스 대공국을 중심으로 이야기는 진행되어 간다. 주인공 디네는 이 나라의 국군 원수로서 마법사들과 전쟁을 하게 될 것이다.

전투의 개요

국무회의에서 스토리가 진행되고 국정 등의 방침이 결정된 후에 군의 편성을 마치면 진군을 개시하게 된다. 목적지를 향하여 진격할 때에는 부근의 지도가 표시되어 있어 작전회의도 열 수 있다. 또한 진군 중에는 여러가지 이벤트 등이 발생하는 일도 있다.

전투의 주축 택티컬 배틀

전투는 필드상에서 행해진다. 자군의 유니트를 조작해서 1대 1의 전투로 적군의 유니트를 쓰러뜨리는 택티컬 배틀형식이다. 그 때문에 전술적인 전투가 요구된다. 유니트가 전투에 들어가면 행동을 선택할 때마다 각 진영이 줌업되어 박진감 넘치는 캐릭터의 움직임 등도 볼 수 있다.

부대 유니트 형식으로 전투가 개시된다

마법의 힘

다크매직

라이트볼트

주인공과 12명의 주요 캐릭터

주인공. 디네
본편의 주인공. 마이스 대공국이 위협에 닥치자 갑자기 나타난다. 신의 계시를 받은 그녀는 마이스 대공국의 국군 원수가 되고 동시에 어린 대공의 양육을 맡게 된다.

대공. 알렉시스 세
아버지가 전사했기 때문에 대공 자리와 대공국을 계승하게 되었다.

기사. 제럴드
알렉스의 사촌동생.

군 지휘관. 지니
알렉스의 사촌동생.

군 지휘관. 플래트
신관장의 아들.

군 지휘관. 말레누
관방장관의 딸.

주인공의 부관. 플로드

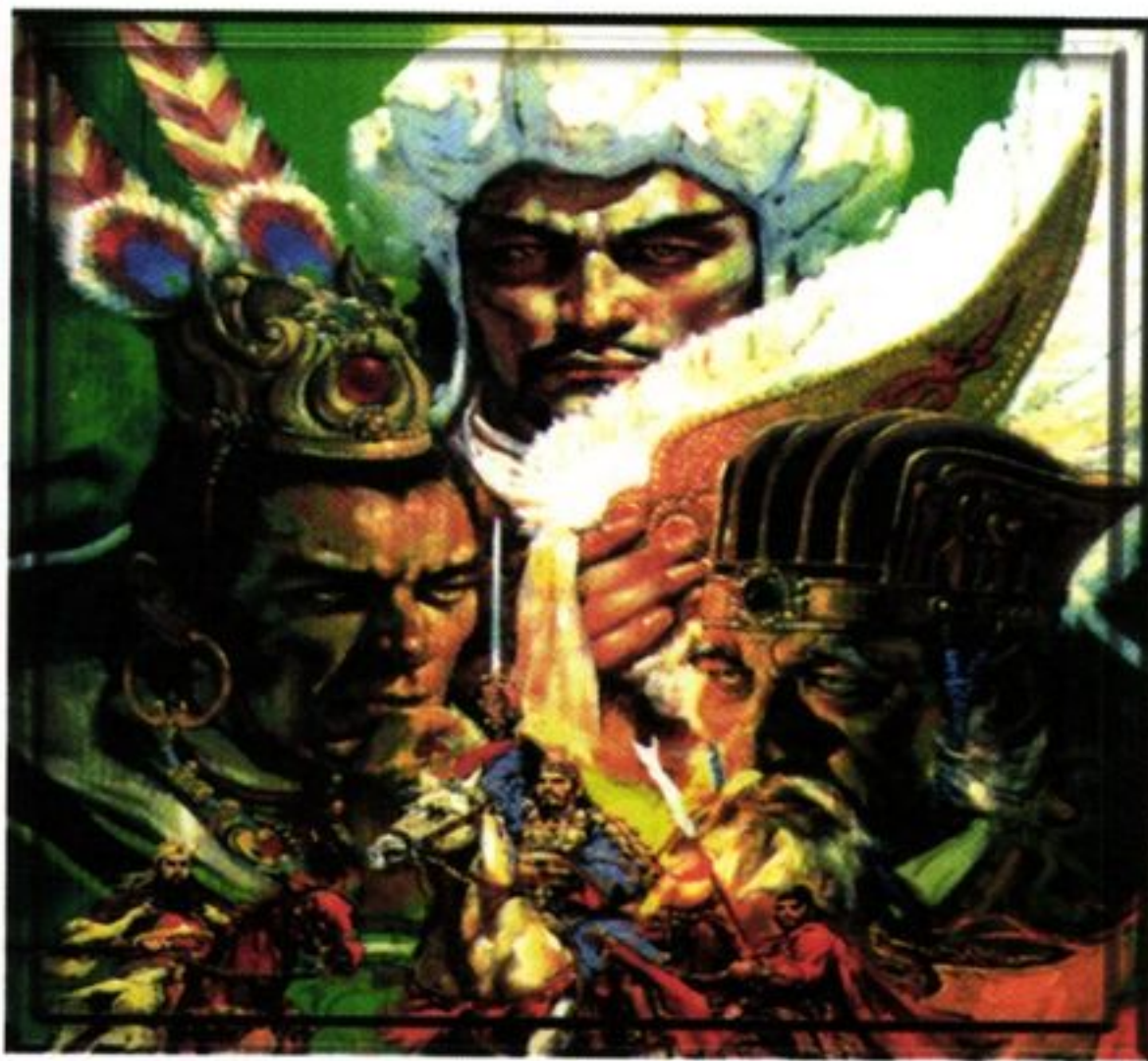
대법관. 빌지니
토지 귀족신분의 대표로서 국무회의에 출석하고 있다.

신관장 로슈
신관장이며 성직지의 대표로서 국무회의에 출석하고 있다.

대제독. 오리비에
백작으로 상인 귀족신분을 대표하여 국무회의에 출석하고 있다.

관방장관. 트리스턴
남작으로 관방장관이기도 하며 국무회의의 출석자.

대공의 숙부. 다마
공작. 대공 자리를 노리고 있다.

재상 아잔
공작인 마이스 대공국의 재상.

난세의 영웅들이 몰려온다!

삼국지4 (완전 한글판)

ROMANCE OF 3 KINGDOMS

장르	역사 시뮬레이션	현지 발매일	발매중
제작사	코에이	국내 발매가	6만 5천원

삼국지 시리즈 중 그 4번째 작품이 완전한글화 되어 발매가 되었다. 장대한 스토리가 돋보이는 이 삼국지는 역사소설을 기본으로 제작되었었다. 그리고 이 게임을 제작한 제작자의 말에 의하면 삼국지처럼 뛰어난 술수와 교묘하게 이어져가는 스토리의 웅장함에 이 게임을 만들었다고 한다. 그 만큼 삼국지라는 게임으로 후한시대 중국의 내전 그리고 영웅호걸들의 활약을 한눈에 볼 수 있다고 해도 과언이 아닐 것이다.

실사화면의 지원이 뛰어난 새턴판 「삼국지4」

게임의 개요

『삼국지4』는, 기원 전 2~3세기경의 중국대륙을 무대로 한 역사 시뮬레이션 게임이다. 이 게임에는 『삼국지연의』의 이야기에 따른 6가지 시나리오와 군주가 서로 다르다. 플레이어는 자기가 좋아하는 시나리오와 군주를 선택하고 타국의 군주와 싸워 성을 점령하고 궁극적으로는 중국대륙을 통일하는 것을 목적으로 하는 게임이다.

오프닝의 추가등 새로운 면모를 보여준다.

한글화 되어서 그런지 조금은 어색한 면도 없지는 않지만 뿌듯한 마음 그지없을 것이다.

새롭게 추가된 오프닝 화면이다.

IBM-PC의 삼국지와 다른점은 실사화면의 지원이라는 것이다.

주민들의 반란, 타국을 공격, 그리고 사신을 보내거나 하늘에 제사를 지낼 때등 여러가지 상황에서 실사화면이 지원된다.

◀화계를 썼다. 성공할 수 있을까?

▼자! 전쟁이닷

▲이웃나라에 외교를 하자

◀이런것까지 실사를 사용하였다

송백정 군은 패했습니다

◀주민들의 반란이다. 이외에도 많은 영상들이 준비하고 있다

▲송백정 군이 전쟁에서 패했다

「† — /」라는 게임을 시작하기 전에

◀장수들과 군사들을 만들어 놓고 게임 플레이!

▲송백정을 쓸까 말까?

▲IBM-PC와 다른 것을 찾을 수 없다

게임을 시작한 후 군주가 해야 할 일은 병사들을 모집하는 것이다. 그러나 너무 자주 징병하게 되면 백성들의 원성이 높아지므로 백성들의 반란이 일어나게 되므로 주의해야 한다. 참고로 민중은 꼭 60 이상은 유지하도록 해야한다.(웬만하면 70이상) 초기에는 자국의 병사 수를 200 정도 확보

한 다음 이제 훈련을 해 둔다. 훈련도 또한 90 이상은 되어야 원만한 전쟁을 할 수있다.이와 같은 행동은 모두 유사시를 대비한 것이다.

처음 2~3년 동안은 내정에 충실해야 한다. 그렇기 때문에 그 동안 전쟁을 하지 않더라도 적군이 쳐들어올 걸 대비하여 상비군을 두어야 한다.일반적으로 200의 병사(삼국지4에서 병사 1은 실제 병사 100명과 같음)정도만 있으면 수비하는데는 별 문제가 없다. 이렇게 상비군을 만들고 나서 이제 인재를 포섭해야 한다. 일단 수색을 한다. 수색은 지역마다 나누어져 있고 한 지역을 하면 서너 개의 땅의 인재 모두를 찾기 때문에 아주 쉽다. 그리고, 수색을 하면 자동으로 등용도 되니까 편리하다. 자국에는 지략이 적어도 85 이상의 인물이 한둘 정도 있어야 한다. 그래야 개발 등의 내정을 편히 할 수 있다. 무력은 크게 중요하지 않는데 (일대일을 제외하고) 80정도만 넘으면 쓸 만하다. 2년 정도 내정을 한다. 초보자들은 내정을 할 때(상업,치수,개발,개간) 모두 하는 건 좀 어려우니까, 상업와 개발을 위주로 한다. 그래서 일단 상업는 60 이상으로 하고, 개발은 많이 할수록 좋다. 개발 도가 100가까이 되면 충차 제조가 가능하기 때문이다.

그리고 좀더 넘어서면 발석거 제조 또한 가능해 진다. 일반적으로 제조기간이 거의 1년 정도가 걸리는 데(개발도에 따라 다름), 발석거가 더 유용하다. 왜냐면 충차는 성문을 부수는 것이 목적이기 떄문에 적 군사들이 다가오면 속수 무책이기 때문이다.

이에 반해 발석거는 성문,적군사 모두에게 피해를 줄 수 있기 때문에 상당히 유용하다. 하지만 충차가 문은 더 잘 부순다. 초보자들은 충차나 발석거 둘 중 하나 정도만 제조하면 그후의 전쟁은 아주 손쉽다. 대충 내정을 완비했으면 다시 병사를 모집한다. 800 정도 모집이 이루어지면 그 다음 부터는 편한 게임을 즐길 수 있다. 이정도 하려면 3년 정도가 걸리는데(여기까지 하는데), 이제 전쟁을 개시하자!

위의 것이 웬만큼 성사가 되었다면 당연히 타국의 정보가 있어야 할 것이다.

매복이 가장 유용한 계략

① 매복을 위해서는 아군장수의 충성도가 높아야 한다.
② 충성도를 100으로 만든다.
③ 매복을 실시 인접한 지역으로 보낸다.(블랙 리스트순으로).
④ 얼마후 매복한 장수가 자국으로 매복한 나라의 정보를 보내줌.
⑤ 그 다음 전쟁을 하면 승리할 가능성이 높아진다.

이민족 침략 요청

① 이민족을 이용하여 타국을 침범하게 설득하는 책략이다.
② 약간의 물자가 필요하다. 적대감이 10 이하이면 군마 1000여마리 정도만 주어도 침략감행.
③ 이렇게 하면 적대국의 국력이 쇠약해지는 것을 알 수 있다.
④ 적의 침략도 가능하다.
⑤ 이 모든 것이 자동으로 진행되므로 플레이어에게 유리하다.

전쟁시 참고사항

성을 공략하는 방법

성문은 비교적 단단해서 그냥 통상 공격으로는 한 100짜리 수비력의 성문을 부수는 데는 30일 가까이 소모되고 만다. 그러므로 충차가 필요하다.충차가 있다면 30일 걸릴것을 10 여일이면 부순다. 성문을 부수면 대개 도망가기도 하지만 결전을 응해오기도 한다. 결전은 무력과 병력으로 나뉜다. 병력을 선택하면 우리편 총대장의 얼굴이 나오고 대사가 나온 뒤 승패의 결과가 나온다. 무력이 강한 장수가 있고 일기토가 보고 싶은 분들은 무력을 선택하면 일기토도 1번 승부, 3번 승부, 5번 승부 가 있다.(무장의 수에 따라 변화) 3번 승부시 처음에 고르는 두명은 부장들을 고르는 게 좋고 나중에 대장을 선택하는 게 좋다. 적도 마지막에 대장을 내세운다는 것을 잊으면 안되겠죠.

포로를 처리하는 법

전쟁에서 이기면 전쟁중에 잡은 적의 장수를 어떻게 처리할 것인지에 대한 모드가 나오는데 등용,놓아줌,감옥행,참수형의 4가지가 있다. 다만 적의 군 주를 잡았을 때 적의 성이 하나라도 남아 있다면 놓아줌, 참수형만 가능하다. 이때 적의 군주를 참수하면 적의 다른 장수가 군주가 되면서 국가명이 바뀐다. 처음부터 등용을 하려고 하면 거의 모두가 거절을 하는데, 이때는감옥에 몇년동안 가두어놓은 후 신하를 보내 설득하면 승락한다. 가끔 적측에서 포로송환을 요구하는데, 능력이 뛰어난 장수라면 송환하지 않는 것이 좋다. 다만, 송환에 응하지 않으면 적대감이 높아지는 데, 신경쓰지 않아도 된다.

200정도 병력으로 적의 병사 2배, 3배를 이기는 방법

●필수 조건

① 전쟁장소가 성이어야 한다.
② 충차나 발석거가 있어야 한다.
③ 훈련도가 어느 정도는 높아야한다.(80~90정도. 그 이상이면 더 좋다.)
④ 무력이 높은 무장이 하나는 있어야 한다. (90이상, 적어도 적의 강한 무장보다 높아야함)

아군 병사수가 적병사수와 비슷할 경우

일단 계략을 선택하면 매복을 선택하여 적의 땅에 우리 장수중 그리 유명하진 않지만 좋은 장수를 보내자. 군사나 시중이 있으면 안심을 해도 좋은지 위험한지 가르쳐 준다. 매복의 기간은 6개월로 정하도록. 매복을 한 뒤 한달에 한번씩 정보를 얻다가 다섯달이 지난뒤에 쳐들어 가는것이다. 이때 정보를 이용해서 우리편 장수를 알아낸 뒤 모반을 하도록 하여 우리편으로 만든다. 그러면 우리 병사수는 늘어 나고 적의 병사수는 줄게 된다. 이 전술은 (매복의 독)이라는 것인데 요긴하게 쓰이는 것이니 익혀두자. 그리고 성공률도 높아서 자주 써 먹으면 쉽게 플레이할 수 있다.

안심하고 병사수를 늘리고 훈련과 사기를 높이는 방법

자기가 쳐들어갈 곳이 아주 막강하면 이방법을 쓰면 된다. 일단 적의 군주에게 동맹을 맺자고 한다. 조건은 금 1000이면 동맹이 잘 맺어진다. 동맹기간은 2년으로 하고 일단 훈련을 시킨다. 7명정도의 장군에게 훈련을 시키면 아주 잘 된다(12개월 동안 2번 훈련을 시키는 것이 전형적) 훈련도가 80이 될 때마다 병사수를 늘린다. 그리고 꼭 밀정을 보내놓고 한달에 한번씩 적의 정보를 보는 것도 잊으면 안된다. 이렇게 2년이 지나면 아주 많은 병사의 훈련도와 사기가 높아져서 적을 이기기가 수월할 것이다.

해전 (海戰)

삼국지3부터 도입된 해전은 말 그대로 뱃싸움이다.삼국지3에서는 전장이 모두 표시되어 있어 해전하기가 용이하였으나, 삼국지4에서는 해전하기가 거의 불가능하고, 전장 표시가 잘되어 있지 않다(안보이는 전장도 있다). 해전에서는 일반 야전과 마찬가지로 모든 계략을 사용할 수 있다. 낙뢰도 가능하며 연환 또한 사용 가능하다. 연환이란 적군의 배를 서로 묶어서 이동을 못하게 하는 계략인데 해전에서만 가능하다. 해전에서 가장 강한 무기는 역시 활종류이며 특히 불화살을 쓸수 있다면 백전백승으로 게임을 이끌어갈 수 있다…

PLAYING MINI GAIDE

1 민생치안 및 국가 안보
국가를 부강하기 위해서는 민생에 주력해야 하는것이 우선이다.

2 외교을 통한 국가 안보의 강화
약소국들은 개국 초창기 강대국으로 부터 침공을 피하기 위해서는 이웃 강대국에서 절대적으로 의존해야 한다.

3 인재등용
삼국지에서 조조가 중국 천하통일 대업의 기반을 만들수 있었던 것은 고른 인재 등용에 있었다는 것을 잊지 말자.

4 위임통치
점령한 성이 너무 많아지면 군주 혼자서 통치하기가 어려운데, 이때는 충성도와 내정능력이 높은 장수에게 위임해서 다스리게 하면 게임이 한결 수월해진다.

5 전쟁준비
상업에 치중해서 금이 많이 들어오면 징병을 해서 병력을 증강한다. 그리고 군사들이 전쟁터에서 잘 싸울 수 있도록 훈련 및 사기를 높여 준다.

6 전쟁!!
이제 전쟁을 통해서 영토확장을 하자!

화면사진 공개하는 판타지 RPG의 기대작

에어즈 어드벤처

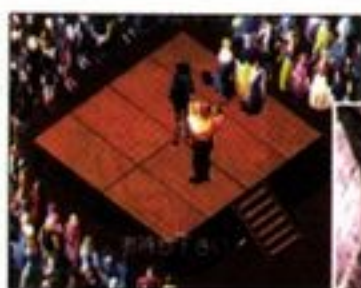
●장 르	롤플레잉	●현지 발매일	96년 12월
●제작사	게임 스튜디오	●현지 가격	미정

드디어 기대했던 화면 사진이 공개되었다. 스토리를 중시하는 RPG이기 때문에 스토리 진행을 방해하는 복잡한 시스템과 조작을 배제하고 이야기에 몰두할 수 있도록 단순한 구성으로 이루어져 있다. CG렌더링으로 재현된 캐릭터에 의한 박진감 넘치는 전투 신을 감상해 보자.

단두대에서 주인공 등장!

주인공 핸리는 18세 때 어느 귀부인과 불륜의 관계로 공개 처형을 받게 된다. 핸리의 공개 처형이 이제 막 진행되려 할 때 코링 여왕이 그를 도와주는 것으로 이야기는 시작된다. 코링 여왕과의 사랑, 여왕을 사랑하는 대부호 상인의 등장, 이들 3인의 삼각관계가 핸리를 중심으로 진행된다.

필드는 대부분 폴리곤 처리

역사적인 이야기를 다루고 있는 이 게임의 무대는 17세기의 유럽이다. 캐릭터뿐만 아니라 원래의 배경을 고려해 텍스처 폴리곤으로 구축되어 있다. 활동 범위는 이동 필드, 거리, 건물 속이 된다.

◀핸리의 공개 처형 신

▶건물 안에서 캐릭터의 사이즈가 커졌다

핸리 체이서 빈센트

4세 때 양친과 사별한 젊은 공작. 10세 때 자신을 키워준 숙부 곁을 떠나 방랑생활을 시작했다. 수려한 외모와 배짱, 요령을 갖추고 도박을 잘 하며 여자 관계가 복잡하여 18세 때에는 어느 귀부인과 트러블을 일으킨다. 재판에서 사형 선고를 받아 처형될 뻔했으나 여왕 코링의 도움을 받아 모험의 세계로 여행을 떠난다.

코링 더 벨넥스

16세. 한 국가의 여왕. 자연의 소리를 들으며 아름답게 자란 그녀지만 핸리와 같이 그녀도 부모님께 사랑을 받지 못했다. 아버지인 국왕은 절대왕정을 고집하고 있다.

▲핸리와 코링여왕의 재회. 본격적인 캐릭터가 자연스럽게 애니메이션으로 대처된다

한층 버전 업되어 캐릭터의 표정까지 엿본다

프르미에르2

●장 르	어드벤처	●현지 발매일	12월 12일
●제작사	키드	●현지 가격	7500엔

전작보다 훨씬 좋은 퀄리티로 여러가지 버전 업이 시행되고 있는 「프르미에르」. 그래픽은 물론 화면 레이아웃과 성우의 기용 등 모든 면에서 전작을 뛰어 넘고 있다는 평가를 받고 있다.

캐릭터의 살아 움직이는 표정

높은 퀄리티에 의해 캐릭터의 표정이 선명하게 묘사되고 전작에 오프닝과 엔딩에서만 삽입되었던 애니메이션이 플레이 중에도 대치된다. 게다가 멀티 엔딩방식을 채용해 게임성 향상도 도모하고 있다.

그래픽이 풀사이즈로!

여학생들의 그래픽이 작았던 전작. 그러나 「2」에서는 그래픽을 풀사이즈로 변경시켰다. 또한 고해상 모드에 의해 그래픽의 질도 한층 향상되었다.

▲캐릭터의 귀여운 모습

▲캐릭터마다 다른 성격을 보여주고 있다

성우의 기용으로 목소리가 나온다

게임 중에 거의 소리가 나오지 않았던 전작과는 달리 「2」에서는 본격적으로 성우를 기용해 목소리가 나오는 어드벤처가 되었다.

SEGA AGES (타이틀 미정)

- 장 르 : 퍼즐/액션
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 미정
- 가 격 : 4,800엔

「아우트 런」,「애프터 버너」 등 체감 머신게임의 이식이 계속된 「세가 에이지」 시리즈. 다음으로 「페고」,「프리킥」,「업다운」,「헤드온」 등 10년 이상된 커플링판이 이어질 것이다.

전뇌전기 버철온

- 장 르 : 3D액션
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 11월 29일
- 가 격 : 5,800엔

개발이 순조롭게 진행되고 있는 「전뇌전기 버철온」. 새턴용의 오리지널 요소들이 추가되었고 버철로이드도 6대째 공개되고 있다. 오리지널 요소 중 랭킹요소와 리플레이모드, CG무비 등 3개의 요소가 현재 공개되고 있고 혼자 플레이 해도 재미있는 게임을 목표로 하고 있다.

블러드 팩토리

- 장 르 : SHT(액션슈팅)
- 제작사 : 인터플레이
- 발매일 : 11월 15일
- 일렉트로닉 아츠 빅터

일상생활에서 억눌렸던 파괴본능을 이끌어 낸 게임 「피의 공장」. 이 무시무시한 게임에서 플레이어는 거친 캐릭터를 조작해 공장을 빠져나가 전 우주를 지배하려는 파부의 음모를 저지시키는 것이 목적이다.

매직 카펫

- 장 르 : 액션
- 제작사 : 불프로그
- 발매일 : 11월 22일
- 가 격 : 5,800엔

「포플러스」와 「파워 몬거」를 만들어 낸 불프로그사가 신감각의 3D 액션게임을 내놓았다. 마법 양탄자를 타고 적 몬스터와 싸우는 게임으로 액션 시뮬레이션뿐만 아니라 수수께끼를 푸는 스펠(마법)을 모으거나 자신의 성을 크게 하거나 하는 RPG적인 요소도 있다.

버철캅2

- 장 르 : 3D슈팅
- 제작사 : 세가
- 발매일 : 미정
- 가 격 : 미정

드디어 개발 완성도 80%까지 도달한 「버철캅2」. 남은 20%에는 새로운 요소의 구상이 엿보이고 라스트 스테이지도 장면1이 이미 플레이 가능한 상태가 되었다. 또한 머신건 등 아이템도 등장하기 시작. 새턴에의 이식작업은 최종 단계에 이르렀다.

에너미 제로

- 장 르 : 어드벤처
- 제작사 : 와프
- 발매일 : 12월 13일
- 가 격 : 6,800엔

「에너미 제로」는 이제 성우 캐스팅이 결정된 상태이다. 한층 눈에 띄는 아름다운 무비와 사운드를 이용해 적을 격퇴하는 구성 등으로 벌써부터 기대를 모으고 있다.

멀티렌서(은하소녀 경찰 2086)

- 장 르 : 시뮬레이션
- 제작사 : 이미지니어
- 발매일 : 12월 13일
- 가 격 : 5,800엔

은하연방 경찰의 새로운 미국 탐사관인 6명의 여자아이들을 교육시키는 시뮬레이션 게임. 새턴용에서는 오리지널 이벤트가 추가되어 있어 타기종에서 플레이 했던 적이 있는 사람도 흥미를 갖게 될 것이다.

전국 블레이드

- 장 르 : 슈팅
- 제작사 : 아트라스
- 발매일 : 11월 22일
- 가 격 : 6,800엔

「전국 레이스」의 속편이 새롭게 횡 스크롤 슈팅이 되어 등장했다. 사용 가능한 캐릭터는 새로운 인물 3명과 전작에 이어지는 2명으로 모두 5명이다.

프리크라 대작전

- 장 르 : 액션
- 제작사 : 아트라스
- 발매일 : 11월 15일
- 가 격 : 6,800엔

비스듬히 경사진 시점의 액션 게임. 주인공은 「호혈사 일족2」의 크라라가 등장한다. 적을 동물로 변신시키는 「쇼트」와 공격력이 높은 「어택」, 그리고 전체 5개의 스테이지가 있다.

디지털핀볼 네크로노미콘

- 장 르 : ETC
- 제작사 : 카제
- 발매일 : 11월 15일
- 가 격 : 5,800엔

폭넓은 유저의 지지를 얻었던 디지털 핀볼의 카제가 신작 「네크로노미콘」을 내놓았다. 화면상의 여러 장소에 표시되는 인포메이션 화면은 디지털 핀볼에서도 최초 시험이었지만 본작에서는 그것을 확실히 버전 업했다. 또한 특정의 피처가 발생하면 필드상의 일부분이 애니메이션화 되는 특수효과도 보인다.

은하공주전설 유나 REMIX

- 장 르 : 어드벤처
- 제작사 : 허드슨
- 발매일 : 96년내
- 가 격 : 4,220엔

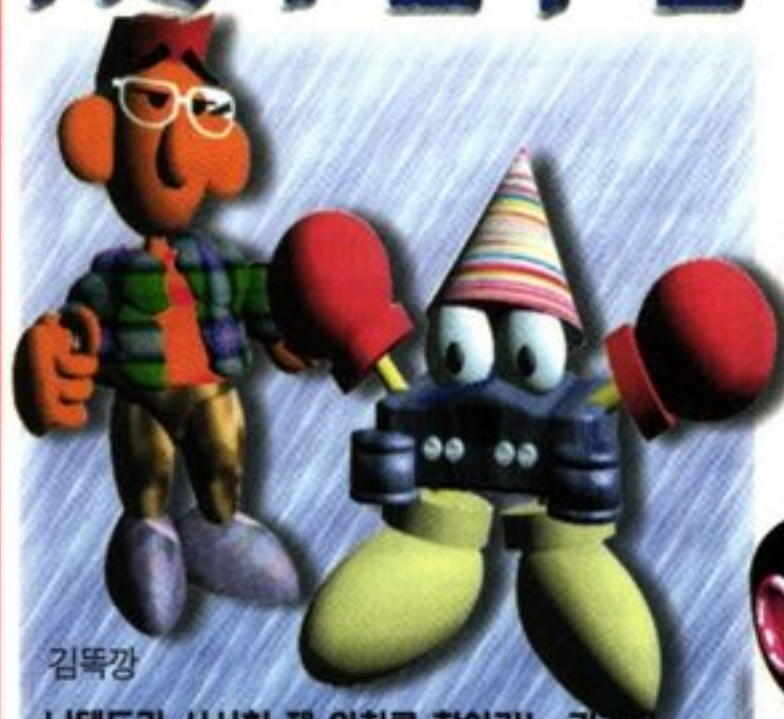
드디어 오프닝 무비가 완성되었다. 은하 공주 「유나」의 매력이 무비에 의해 조금도 부족함없이 표현되었고 현재 70%의 개발상황으로 보아 올 12월에 만날 수 있을 것으로 전망된다.

미소녀 전사 세라문 Super S

- 장 르 : 격투액션
- 제작사 : 엔젤
- 발매일 : 11월 29일
- 가 격 : 5,800엔

완성이 가까워 온 새턴용 「세라문」. 현재는 발매를 대비해 세밀한 정리작업에 돌입했다. 선택할 수 있는 미소녀는 모두 6명. 서로 주인공의 자리에 오르기 위해 결투를 벌이고 그에 따른 화려한 애니메이션이 볼 만하다.

N64 연구실

김뚝깡

난텐도가 서서히 제 위치를 찾아가는 것같다. 지난 9월 29일 미국에서 발매된 지 사흘만에 초기 출하량이 모두 품절되고 난 후부터 세계적으로 점차 하드웨어 발매가 상승세를 타고 있으며 소프트 메이커들도 서서히 닌텐도 서드파트로 참여하고 있다. 11월 22일 초심회가 치뤄지고 나면 더 분명해지겠지만 이번 전시회에서 가장 기대되는 것은 역시 64DD와 동시 발매 소프트. 그것이 『마더 3』가 되든 『슈퍼마리오 RPG 3』가 되든 이제까지와는전혀 다른 차원의 게임성을 보여줄 것 만은 확실하다.

부활을 꿈꾸는 닌텐도, 초심회만 믿는다

~마리오 카트 64 등장 등 대작 대거 출품~

11월 22일 초심회에서 선보일 N64 타이틀은 총 38개로 대부분의 출품작은 연말까지 발매될 N64 라인업이 중심이 되며 전세계적으로 기대를 모으고 있는 『마리오 카트64』가 출품되는 것은 두말할 필요도 없다. 또 이날은 『마리오 카트 64』 특별 이벤트로 경진대회가 펼쳐질 예정이며 64DD(자기디스크 드라이브)나 그밖에 주변기기도 전격 공개될 것이라고 한다.

지난해까지는 롬 카트리지밖에 출품이 인정되지 않았지만 이번 초심회에서는 비디오 상영이 가능해 개발 초기단계의 모습을 볼 수 있게 되었으며 닌텐도에서 출품한 7타이틀 이외에도 거의 대다수의 전시 타이틀을 플레이해 볼 수 있게 된다.

이번에는 어크레임 저펜, 아스믹, 아테나, 이미지니아, 에닉스 등이 자사 타이틀의 대대적인 홍보 활동을 펼칠 것이며 특히 에닉스는 『J2』 이외에 또 다른 새로운 타이틀을 선보일 것이라고 발표해 N64 유저들의 초관심사가 되고 있다.

『마리오 카트64』

최고의 기대작의 최신 화면도 대거 공개!

코나미 부스에서는 『힘내라 고에몽 5』 외에 『실황 파워풀 프로 야구4』, 『실황 J리그 퍼펙트 일레븐』을 플레이해 볼 수 있다

N64 예비 서드파티들도 참가

이번 초심회에서는 N64 타이틀을 출품하지는 않았지만 현재 개발 중이거나 서드 파티로 참가할 의사가 있는 예비 서드파티들로 대거 참여한다. 통계 자료에 의하면 게임 메이커들이 참여하고 싶은 하드웨어에 N64가 전체 메이커들의 30%를 차

최초 공개

발매일 미정인 RCG 『카베리 배틀 3000』은 비디오 상영으로!

이미지니어에서는 『초공간 나이트 프로 야구 킹』이 출품된다

이달의 기대 신작

- 장 르 : 닌텐도
- 제작사 : 수상 레이스
- 발매일 : 9월 27일
- 가 격 : 9,800엔

웨이브 레이스 64

새로운 장르 구축에 혼신의 힘을 다하는 닌텐도! 기존 RCG의 틀을 깨고 탄생한 『웨이브 레이스 64』는 자신이 직접 머신을 조작, 장애물과 여러가지 트랩을 통과하면서 스피드를 즐기는 상쾌한 수상 레이싱 게임이다. 요즘 아케이드와 차세대 게임기에서도 수상 레이스와 스키를 소재로 한 멋진 레이싱이 붐을 타고 있는데 N64라고 빠질 수야 없겠지! 물론 재미도 뒤지지 않지요~

지해 1위인 PS보다 불과 4%가 적었다. 이는 점차 게임 제작사들 사이에서 N64의 위력을 인정하기 시작한 것이라고 볼 수 있으며 그 대표적인 메이커가 바로 남코이다. 이번 초심회에서는 출품하지 않지만 현재 남코는 N64용으로 놀랄만한 타이틀을 준비하고 있으며 신작 공개는 내년 초부터 잡지 등에 공개할 예정이라고 밝혔다.

이번 출전 소프트 하우스는 총 28개사이지만 타이틀을 출품한 19사를 제외한 7개사는 앞으로 N64에 참가할 예비 서드파티들이다.

최초 공개

최초 공개 「보톰 업」에서는 공개하는 격투 육성 시뮬레이션 『64 大スモ(가칭)』

연말 N64 라인업 일람

타이틀	발매
테트리스 피어 (가칭)	10월 예정
스타오즈 ~쉐도우즈 오브 더 엠파이어	10월 예정
마리오 카트64	11월 예정
브레스트 캅스 (가칭)	11월 예정
바디 파베스트 (가칭)	11월 예정
골든 아이 007	11월 예정
에프 제로 64	12월 예정
카비 에어라이드 (가칭)	12월 예정
크라이머 (가칭)	12월 예정
골프 (가칭)	12월 예정
스타 폭스 64	12월 예정
바기 부기 (가칭)	12월 예정
요시 아일랜드 64	12월 예정

64DD에 관한 궁금증의 모든것

『젤다의 전설 64』는 64DD 동시발매 소프트가 아니다!

64DD 대응 제 1탄 소프트로 예정되었던 『젤다의 전설 64』가 갑자기 롬으로 개발될 가능성이 높다고 발표했으며 롬으로 전환되면 발매 시기는 더 앞당겨지게 될 거라고… 이번 초심회에서는 아쉽지만 비디오 상영만.

젤다가 64DD 대응이 아니라면 과연 어떤 타이틀이 64DD로 발매되는 걸까? 닌텐도는 현재 64DD가 등장할 때까지 RPG를 발매하지 않을 방침(닌텐도는 젤다를 RPG가 아닌 어드벤처로 전환할 것을 고려하고 있다)으로 가장 유력하게 떠오르는 타이틀은 『마더3(가칭)』와 『슈퍼마리오 RPG2』라고 하는데, 과연 64DD 대응 소프트 제 1탄은 언제쯤 그 모습을 드러내게 될지…

롬으로 전환 롬 용량을 64M에서 100M 정도까지 확장시켜 발매될 것이라고 하는데…

64DD예상도

소문에 의하면 64DD 본체는 150,000엔, 소프트는 6,800엔 정도 선이라고 하는데 여기가 바로 접속 부분일까?

64DD 외에 통신 카트리지도 공개!

64DD 외에는 세타가 개발한 「NINTENDO 64 통신 카트리지」가 공개될 예정으로 카트리지 안쪽에 전화 회선 소켓이 부착되어 통신에서 여러가지 서비스를 받을 수 있게 된다. 통신 대전의 첫 테이프를 끊게 되는 것은 『모리다 장기 64』.

64DD로 게임은 어디까지 진화하나?

N64가 얼마나 대단한 머신인가? 우선 그 기능을 간단히 요약하면 N64 게임은 물론 마이크로 코드 변환, 콘트롤러 포트, 램 버스 메모리 등을 실현시키는 최첨단 머신으로 이외에 일반적인 유저들에는 이해시킬 수 없는 기술적인 측면도 많다.

그 중에서 게임 유저들이 분명히 알아둘 것은 놀라운 압축 성능으로 CD롬 용량에 맞먹는 대용량의 게임 데이터를 디스켓으로 실현시킨다는 점이다.

64DD가 기존의 디스크 시스템과 절대적으로 다른 것은 압축된 데이터를 풀면서 바로 읽어들이는 기능으로 이것이 64DD의 가장 큰 매력인 것이다.

86년에 발매된 디스크 시스템은 PC 영역에서는 프로피 디스크와 같이 사용되는 방식으로 게임 도중의 진행 상황을 저장할 수 있으며 롬 카트리지보다 용량이 많았던 것은 사실이었다.

하지만 이것은 모두 프로피 디스크가 가진 성능과 별다를 것이 없으며 정확히 말해 진화라고 표현할 정도는 아니었다. 적어도 진화라고 하면 프로그램의 자기 변환능력은 갖추어야 한다는 것이다.

때문에 프로피 디스크로 하드 디스크와 같은 놀라운 성능을 발휘하는 64DD야 말로 진정한 진화를 보이게 되는 셈이다.

그렇다면 프로그램의 자기변환이 가능한 하드 디스크가 있으면 지금까지의 게임과 어떻게 달라지는 것인가?

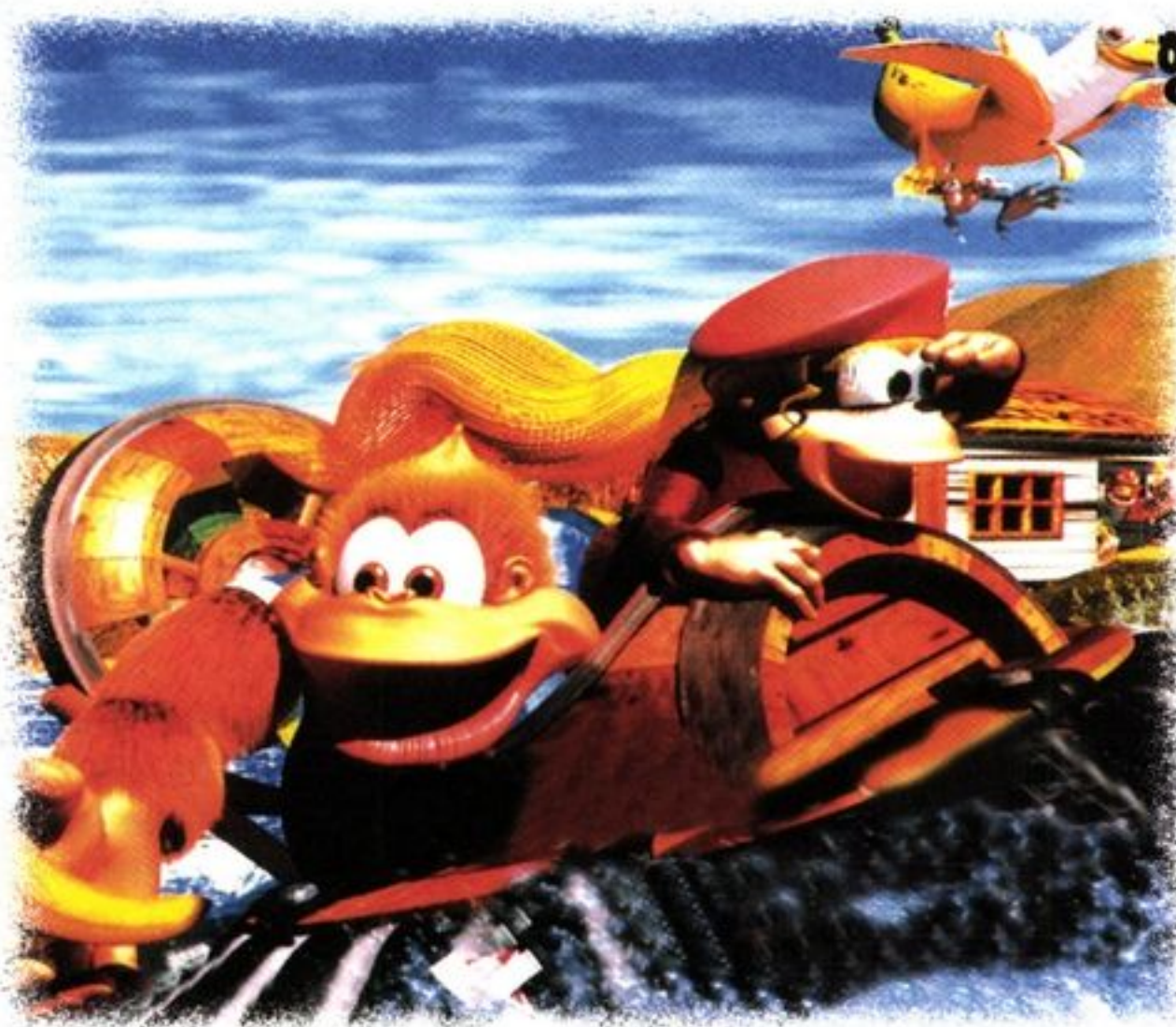
게임 세계에서는 「주인공이 성장한다」는 개념은 필수적인 요소로서 용자, 경주마, 미소녀 등 게임 플레이어는 온힘을 다해 이들을 육성시켜 나간다. 하지만 사실, 그와같은 모든 것은 제작자가 준비해 둔 조합을 선택하는 것에 불과하며 프로그램 그 자체를 변환할 수는 없다. 하지만 64DD로는 어떤 캐릭터가 성장하는지 어떤 스토리로 전개되는지 제작자조차 관여할 수 없는 부분이 생기는 것이다.

그 일례로 64DD에는 타이머 기능이 있어 전원을 끈 상태에서도 게임 데이터가 시시각각으로 변화해 매일 플레이하는 유저와 일주일마다 플레이하는 유저가 서로 다른 결과를 얻게 된다는 실로 놀랄만한 성능을 잠재하고 있는 것이다.

이밖에도 64DD가 다른 차세대기와 구별되는 이점은 모뎀 없이 통신과 접속된다는 것으로 통신에서 얻은 데이터나 프로그램을 보존하는 최적의 장소가 된다. 타기종으로 통신을 할 경우에는 모뎀 개발이 선행되지만 N64 는 본체 자체가 데이터의 격납고로서 모뎀이라는 복잡한 장치 없이도 통신을 가능하게 하는 것이다.

64DD와 디스크 시스템

64DD와 디스크 시스템은 그 접속 방법에서부터 완전히 구별된다. 디스크 시스템은 FC 본체의 카트리지 입구에 접속했지만 64DD는 본체 아래에 밀착될 가능성이 높으며 디스크 시스템의 경우, 롬 카트리지와 디스크를 양방향 동시에 가동시킬 수 없지만 64DD는 단순한 카트리지 대응 미디어가 아니기 때문에 충분히 그러한 기능을 실현시킬 수 있는 것이다.

	본체접속 부분	접속 완성도	동시발매 소프트
디스크시스템	FC 본체 카트리지에 접속한다	접속한 것이 본체끼리 밀착되지는 않는다	동시 발매 소프트는 닌텐도 『젤다의 전설』
64DD	N64의 본체 안쪽에 접속된다	64DD	『젤다의 전설 64』가 아니라면…

행방불명된 동키와 디디를 찾아서!

동키콩3

비밀의 크레미스섬

●장르	액션	●현지 발매일	96년 11월 23일
●제작사	닌텐도	●현지 가격	6800엔

매력적인 딕시와 그녀의 친구들이 화면을 분주히 뛰어다니는 SFC 초히트작 동키콩 시리즈 제3탄의 발매일이 드디어 결정됐다. 이번 시리즈에서는 딕시가 파트너를 바꿔 새로운 동물 협력자들과 보이프랜드 디디를 구하기 위해 크레물린섬으로 떠나게 된다.

딕시의 새로운 파트너는 파워풀 베이비 딩키

이번 시리즈는 전작에서 인기를 얻은 포니텔의 귀여운 딕시가 보이프랜드인 디디에서 베이비콩 딩키로 파트너를 바꾸어 활약하게 된다. 모험의 무대를 크레물린 섬에서 크레미스섬으로 바꾸어 이번 역시 크레믈린 군단을 상대로 싸우게 되었으며 실감나는 CG 캐릭터들은 더욱 아름다운 모습으로 변신되었다.

처음 등장하는 베이비콩

딩키콩

아직 어린애지만 몸이 크고 무거워서 상대를 밟아 쓰러뜨릴 수가 있다

딩키와의 만남은 팡키콩의 집에서

이번에 디디 대신에 플레이어 캐럭터가 된 딩키와는 게임시작 직전에 방문하는 팡키콩의 집에서 만나게 된다. 여기에서 섬을 탐험하러 간다는 메모를 남긴 채 행방불명이 된 디디와 동키를 찾아 크레미스섬으로 떠난다.

▼로프를 타고 올라가고 있는 딩키. 그런데 로프 끝에 불이 붙어 있네!

▲모터 보트를 타고 딕시와 딩키는 크레미스 섬으로 떠난다

▲이번 역시 변함없는 횡스크롤 액션

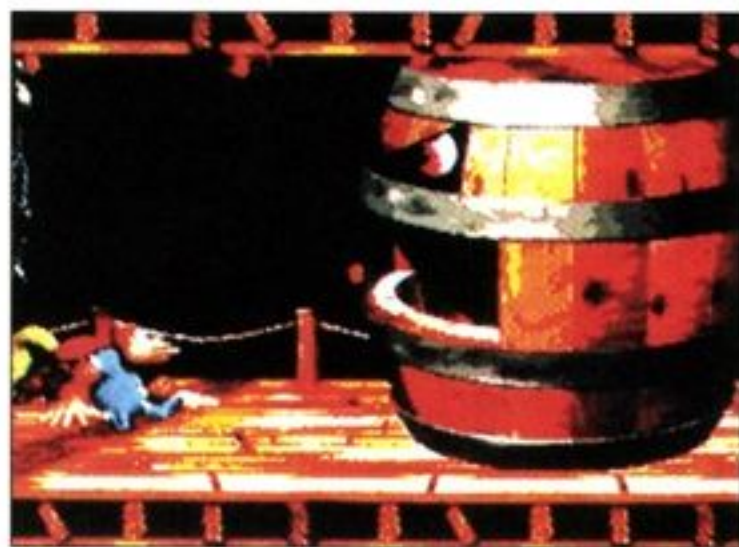
연속등장하는 여주인공

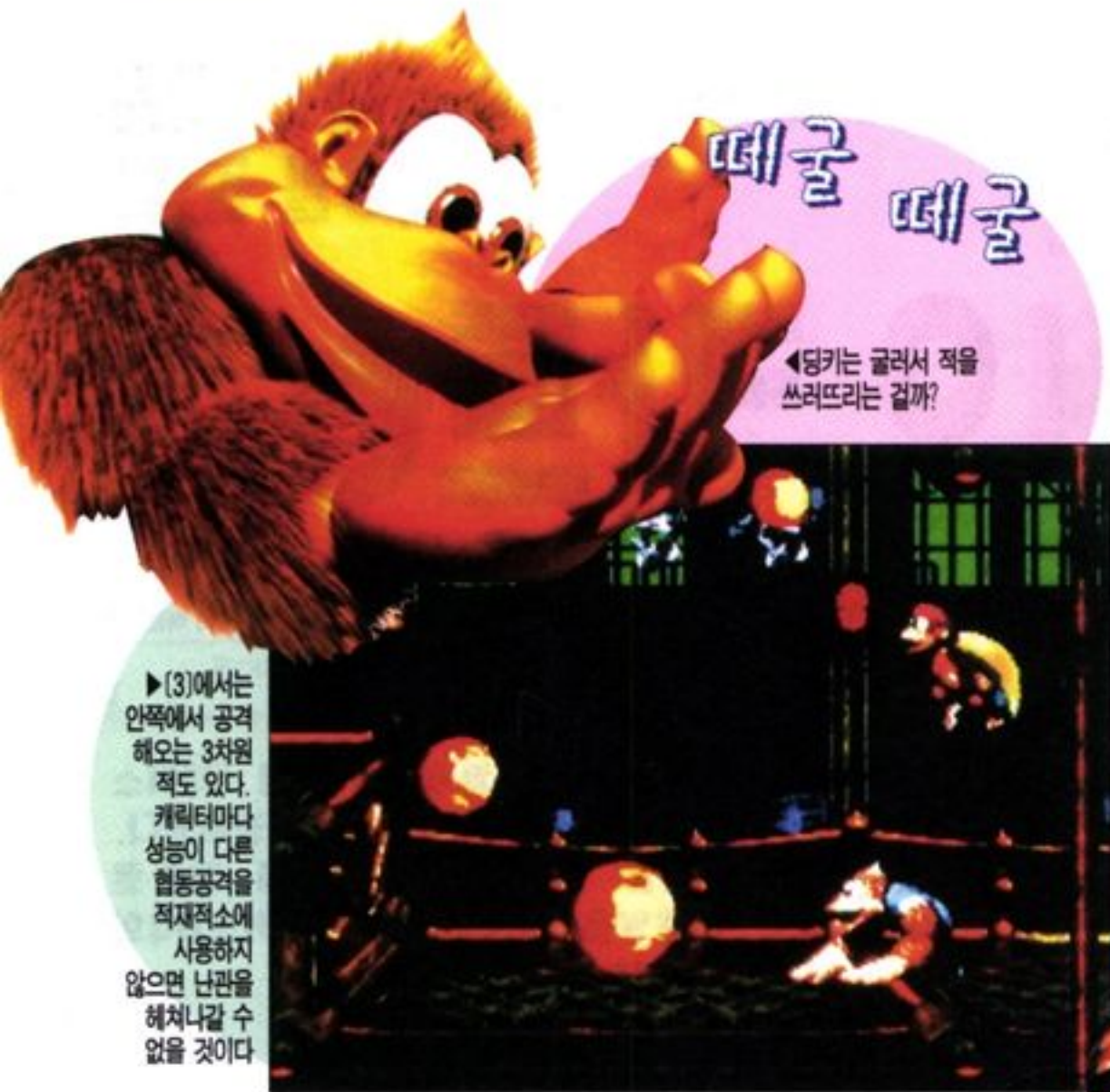
딕시콩

▲새로운 파트너인 딩키와의 만남

▶전작과 마찬가지로 포니텔로 물건을 들고 던지거나 포니텔을 회전시켜 날기도 한다

캐릭터마다 특징이 있는 협동공격

이번에는 파트너를 상대에게 던지는 협동공격이 다소 변경되어 던지는 캐릭터에 따라 성능이 달라지게 된다. 아마도 힘 있는 딩키가 딕시를 던지는 경우에는 멀리 던질 수 있고 딕시가 딩키를 던지는 경우는 굴러가는 정도가 아닐까?!

◀이렇게 큰 보스를 상대로 협동공격을 할 수 있을까?

떼굴 떼굴

◀딩키는 굴러서 적을 쓰러뜨리는 걸까?

▶[3]에서는 안쪽에서 공격해오는 3차원 적도 있다. 캐릭터마다 성능이 다른 협동공격을 적재적소에 사용하지 않으면 난관을 헤쳐나갈 수 없을 것이다

크레미스섬의 비밀을 열쇠는 를 쥐고 있는 곰들…

이번 역시 모험을 도와주는 콩 패밀리. 게임의 진행상황을 세이브해 주기도 하고 탈 것을 준비해 주기도 한다. 또한 3에서는 수수께끼풀이의 요소가 추가되어 섬에 사는 곰들과 대화를 하면서 진행하게 된다.

콩패밀리로부터는 전작에서는 비행기로 운반을 해준 팡키, 코인을 받고 세이브를 해주는 링크리, 퀴즈로 하고 있던 스왕키가 계속 등장한다. 하지만 이번에는 전작과는 다른 방법으로 도와주는 듯하다.

크레미스섬의 여기저기에는 곰들이 살고 있는 집이 있어서 그곳에서 그들과 대화를 해나가면서 크레미스섬의 비밀을 풀 정보와 조언을 듣게 된다. 더욱이 모험 도중에 모으게 되는 코인으로 아이템을 살 수 있게 된다. 또한 이들 중에서는 뭔가 고민에 빠진 곰들이 있으면 그들을 도와주는 이벤트도 준비된다. 이번 시리즈에서는 그것들을 하나하나 해결해 나가면서 여러 스테이지를 클리어하고 크레미스섬의 탐험을 떠난 채 돌아오지 않는 동키와 디디를 찾아내는 것이다.

링크리 콩

팡키 콩

◀과연 이번에는 무엇으로 이동을 할까?

스왕키 콩

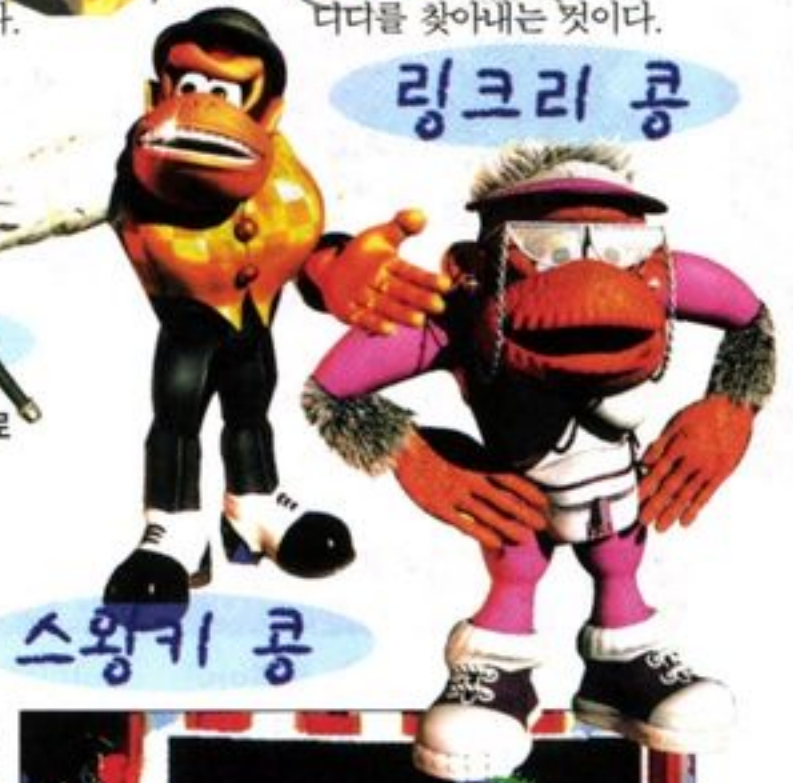
▶스왕키 콩과 볼던지기 시합

▼링크리 콩에게 부탁해서 세이브해두면 문제없다

GAME OVER

두마리의 새로운 동물친구

게임모드는 모두 3가지로 둘이서 협력하는 2인용, 누가 많이 클리어할 수 있나를 겨루는 2인 대전형과 1인용이 준비되어 있다. 더욱이 캐릭터마다 협동행동의 특징이 있어서 액션의 폭이 넓어졌고 딕시에게 도움을 주는 새로운 동물 협력자도 등장한다.

현시점에서 알려진 동물친구는 전작부터 계속해서 나오는 청새치, 엔가드, 앵무새, 스콕스, 곰, 스퀏타 그리고 새롭게 등장하는 거대한 코끼리 에리와 작은새 파기가 추가되는데 과연 이 동물친구의 능력은 어느정도일까? 또한 이번에는 딕시와 딩키가 동물로 변신하여 그 능력을 사용하는 것도 가능하다고 하는데…

동키콩3에 등장하는 이동 수단

호버 크래프트
물 위를 이동할 수 있는 승차물. 보통 때는 이동할 수 없는 바위 위까지도 이동할 수 있다

모터 보트
바로 입수할 수 없는 승차물. 물 위를 자유자재로 이동 가능. 그러나 다리 등이 있는 곳에서는 이동할 수 없다

나무통 스키
눈 스테이지에서 활약하는 승차물. 스피드가 엄청나다

코끼리에리

작은새파기

딕시가 잡고서 날아오른다?

▲나무통을 던지거나 긴코로 여러행동을 할 수 있다

▲전작과 마찬가지로 애니멀배럴도 등장

마리오카트 64, 카운트 다운 30일 돌입!

마리오 카트64

장 르	레이스	현지 발매일	12월초 발매 예정
제작사	닌텐도	현지 가격	9800엔

수많은 N64 유저가 목을 빼고 기다리던 「레이스 게임의 제왕」 마리오 카트64가 드디어 공개됐다. 이번호에는 발매를 한달 앞두고 N64 최초로 96메가라는 대용량을 사용한 마리오 카트64의 놀라운 모습을 검토해 보았다.

최대의 관심사는 4인동시 꿈의 대전 플레이!

지난해 N64 발표 때 비디오로 공개된 〔마리오카트 64〕의 4인동시 플레이의 모습이 실제로 확인되었다. 이제까지의 상식선을 깨고 4인참가 게임모드가 추가되어 더 많은 기대감을 갖게 한다.

등장캐릭터는 8명 & 용기 100배 아이템

플레이어가 선택하면 플레이어의 분신이 되지만 플레이어가 선택하지 않으면 강력한 라이벌로 변모하는 등장 캐릭터. 이들은 모두 8명으로 대부분 SFC에 등장했던 모습들이지만 노코노코와 동키콩Jr은 와리오와 동키콩으로 교체되었다.

레이스 승패를 좌우하는 아이템은 아무리 앞서 달리고 있어도 단지 한개의 아이템으로 인해 형세가 역전되는 경우도 있으니 레이스의 승패에 영향을 주는 필살 아이템들을 철저히 분석하자!

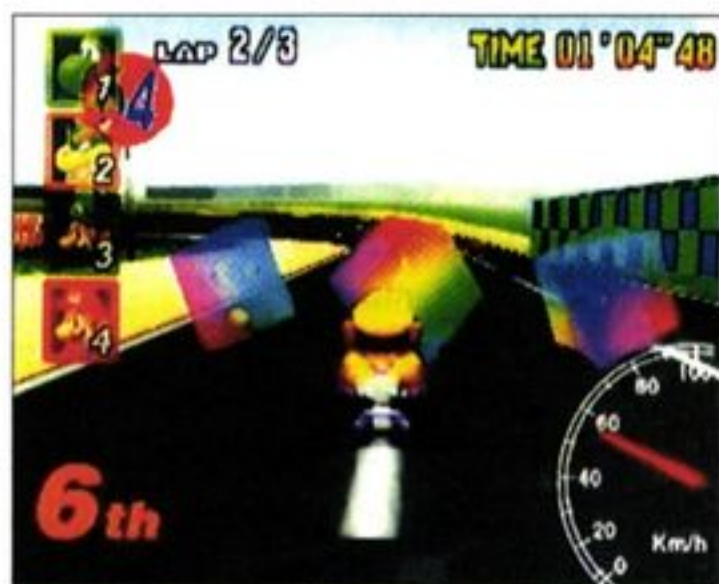
필살아이템은 무지개색 상자속에

GP모드, VS 모드에 출현하는 아이템은 코스 위에 떠 있는 사각 무지개빛 아이템상자를 통과함으로써 얻을 수 있으며 입수된 아이템은 룰렛으로 결정하게 된다. 전작의 아이템 판넬은 한번 통과하면 다시 아이템을 얻는 것이 불가능했지만 이번에는 통과 후에 일정시간이 흐르면 아이템 상자가 다시 부활한다.

▲어떤 아이템이 등장할까? 동그라미 안의 것이 아이템상자

새로운 아이템 등장

마리오 카트의 아이템하면 바로 떠오르는 것이 바로 거북이 등껍질과 바나나이다. 전작에서도 등장했던 이 아이템들이 마리오카트64에서는 완벽하게 파워 업됐다. 등껍질의 경우 단번에 3개까지, 바나나의 경우 5개까지 연속해서 발사하는 것이 가능해졌다. 여러개가 동시에 발사된 등껍질과 바나나를 피하는 것은 그다지 쉬운 일이 아니므로 일발역전의 기회도 늘어난 셈이 된다.

물론 아이템 중에는 새로운 것도 준비되어 있다. 그중의 하나가 위장 아이템 상자로 코스 위에 놓아두는 것만으로 진짜 아이템상자와 혼동을 일으키게 해서 아이템을 입수하려고 통과하는 캐릭터를 폭풍으로 날려버

외견은 아이템상자와 완전히 똑같다

5연발 바나나

3연발 등껍질

코스는 산, 계곡, 계단까지

레이스의 무대가 되는 서키트도 『마리오카트64』가 되면서 대대적인 개선되어 모든 것이 새로워졌다. 전작에서는 평지뿐이던 것이 이번에는 언덕, 내리막길 등도 존재한다. 기복이 생긴 코스가 준비되어 있기 때문에 코스 공략에도 새로운 기술이 필요한 것이다.

전작에도 있던 벽돌노면이나 유령의 집 판자 위, 비포장 코스 등도 물론 존재하며 모래를 날리며 질주하는 사막코스 이외에 갑자기 계단이 출현하는 등 새로운 코스도 준비된다.

▲하이 스피드로 스릴만점의 뱅크를 클리어!

▲카트에서 계단을 달리다니!

▲약간의 조작실수 조차 용납치 않는다

▲터널은 오른쪽 커브에 내리막길. 전방이 보이질 않는다!

◀어둠에 덮인 다크코스. 그 전방은 오르막길. 그 뒤엔 무엇이…

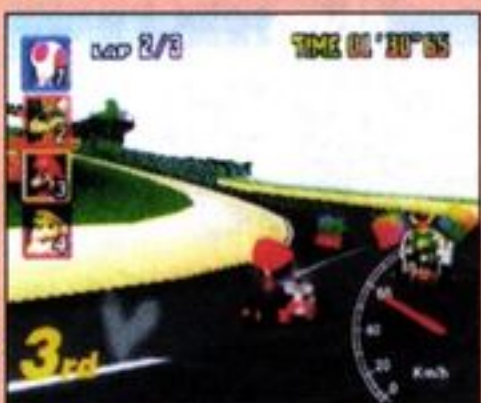
뱅크를 이용한 고속 코너클리어

뱅크는 서키트 타입의 코스에서 고속으로 커브를 주행할 수 있게 노면 옆에 경사를 준 것으로 실제 레이싱코스와 같은 고속배틀에서는 중요한 포인트가 된다.

현시점에서 판명된 9개의 코스

1 루이지 서키트

초보자용의 고속서키트

3개의 직선을 이은 삼각형의 코스는 스피드가 생명인 고속 서키트이다. 간단한 구조이므로 3D 스틱의 조작감각과 드리프트의 감각을 익히는데 좋을 것이다.

액셀 100% 전개. 커브는 드리프트다!

2 농장 코스

미끄럼 주의가 필요한 비포장코스

유유자적하게 소들이 풀을 뜯는 목장에 만들어진 코스. 풍경과는 대조적으로 노면은 울퉁불퉁하게 불안정하다.

과연 목장에 진입하는 것도 가능할까?

3 해변코스

몰아치는 파도를 조심하라!

해변의 파도때문에 코스의 폭이 변하는 코스. 타이어가 파도에 닿게 되면 조작불능이 되므로 주의해야 한다. 또한 도중에 코스의 진로를 표시하는 화살표가 있는 분기점도 등장하므로 라이벌을 따라잡기 위한 최적의 코스 선택을 해야 한다.

코스 전방에 빨간 화살표가 좌우 2방향을 나타내고 있다

4 사막코스

폭주기관차가 코스를 횡단!

레이스 중에 기관차가 선로를 질주하기 때문에 운 나쁘게 기관차의 통과에 마주치면 일단 정지해야한다. 하지만 코스를 벗어나서 선로를 질주하면 지름길이 된다. 폭주하는 기관차를 피할 수 있을지의 여부가 포인트.

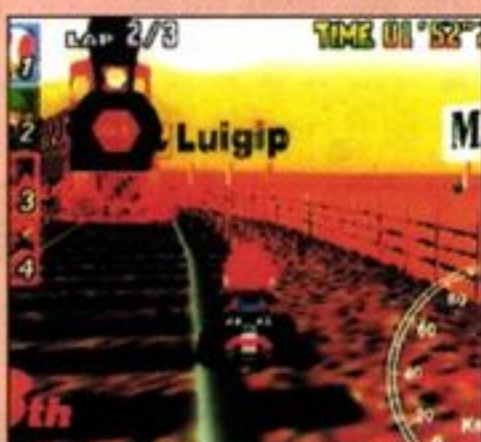
역시 일단 정지하는 것이 기본 규칙

규칙만을 지키고 있어서는 승리와는 거리가 멀어진다

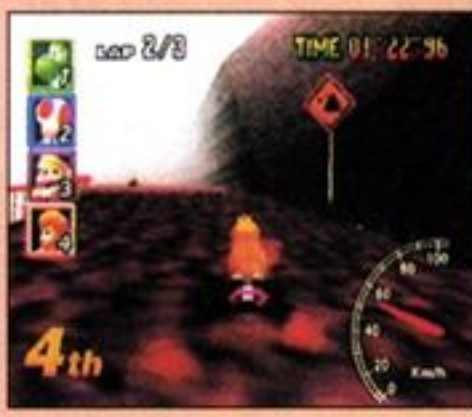
5 유령의 집 코스

기분나쁜 유령의 집

유령 테레사가 떠도는 기분나쁜 코스. 전작과 동일하게 노면은 판자이고 코스 이탈을 하게 되면 많은 시간손실을 입게 된다.

테레사 대군이! 살려줘요!!

6 초콜렛산 코스

오르막, 내리막길이 많은 와일드코스

오르막길과 내리막길이 연속되는 험한 산길코스. 조작이 불안정하여 라이벌과의 충돌도 잦다. 그뿐 아니라 코스주변에는 낙석주의를 나타내는 표지판이! 전방뿐만 아니라 위쪽도 주의!

코스 우측에 보이는 것이 낙석주의 표식

7 쿠파 캐슬 코스

쿠파의 홈코스!~

악의 제왕 쿠파의 성속을 달리는 코스. 노면의 기본은 미끄러운 벽돌복도.경사는 별로 없지만 차량을 짓누르는 바위 함정이 준비되어 있다. 평탄한 코스 도중에 갑자기 계단이 등장하기도 하므로 주의가 필요하다.

쿠파의 초상화가 내려다보고 있는 계단코스

8 동키 정글파크 코스

점프대가 있는 이색 코스!

정글속에 펼쳐진 비포장 코스. 코스속을 흐르는 커다란 강은 점프대를 이용해서 지나가야 한다. 하지만 아무리 빨리 달려도 건너편까지 도달하는 것은 불가능. 유일한 방법은 강위에 떠있는 거대한 외륜선에 타이밍을 포착, 정확히 착지하여 그 반동을 이용하는 것뿐.

액셀을 밟아서 외륜선을 향해 돌진

9 키노피오 하이웨이

버스가 다니는 공동 레이스

석양이 비치는 고속도로가 코스로 되어 있다. 「마리오카트64」에서 처음 등장하는 공동 서키트. 코스 위를 달리고 있는 것은 플레이어와 라이벌들뿐만 아니고 대형 버스 등도 씽씽 달리고 있다. 작은 플레이어의 자동차로 접촉하면 가볍게 날아가버릴 것은 당연한 사실. 라이벌과 스피드를 다투며 적 들을 상대하는 레이스가 전개된다.

제한 속도같은 건 지킬 수 없어!~

마리오카트 GP모드

8인이 참가한 레이스 전개

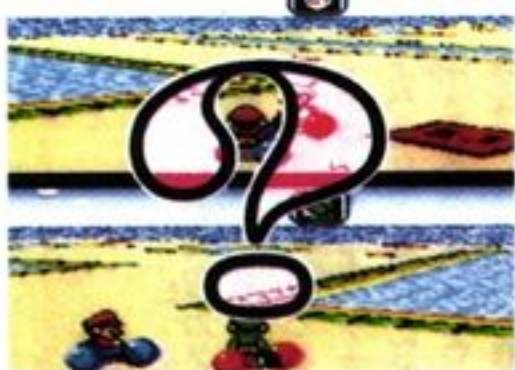
플레이어가 선택한 캐릭터 외에는 모두 라이벌이 되어 결승점을 다투는 GP모드. 아쉽게도 GP모드에서는 전작과 마찬가지로 2인동시 플레이까지만 지원한다.

◀마리오 시리즈로 친숙한 8명이 등장!

▲4개의 레이스의 합계 포인트로 승부를 가린다

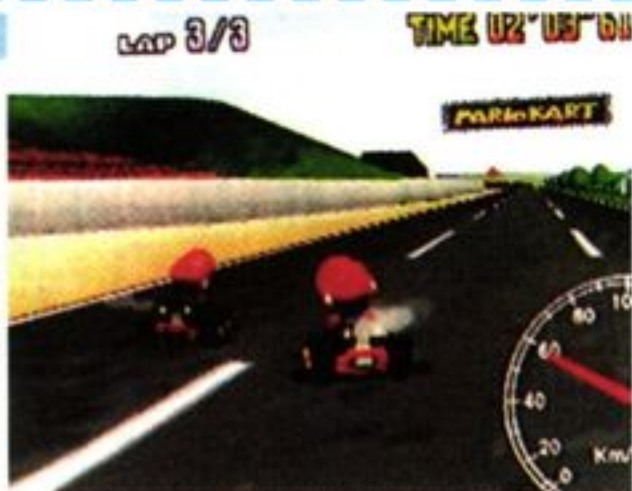
배틀모드

어떤 개량이 이루어졌을까?

배틀모드에 대해서는 아직 모든 것이 베일에 덮혀있는 상태. 하지만 지금까지 살펴본 마리어카트의 파워 업에 비추어볼 때 당연히 플레이어를 만족시킬 만한 개량점이 보일 것이다.

▲4전작에서는 풍선터뜨리기 시합이었지만 과연 이번에는…

타임어택모드

속도만을 기록하는 고독한 레이스

방해자 없이 속도만을 기록하는 고독한 싸움이 바로 타임어택 모드. 플레이어의 최고기록 당시의 모습은 고스트카로 기록 가능하다. 라이벌은 자기자신인 고스트카.

고스트카는 콘트롤러팩에 세이브된다

VS 모드

라이벌과의 전술싸움만이 승부의 갈림길이 된다

전작의 게임모드에서 가장 인기있었던 VS모드. 이번에는 최대 4인까지의 대전이 가능하게 되어 레이스는 훨씬 더 파워 업. VS모드에서는 라이벌뿐만이 아니라 접촉을 하면 폭발하여 플레이어를 방해하는 폭탄미니카에도 주의해야 한다.

4분할된 화면을 사용하여 4인 동시 플레이!

폭탄미니카 접근! 접촉하지 않도록 주의! (동그라미 안이 폭탄미니카)

스핀턴과 후진의 조종도 가능

마리오카트의 조종은 전작과 거의 같다. 즉 핸들조작은 3D스틱의 각도조종으로 이루어진다. 게다가 3D스틱을 아래로 한 채 브레이크 버튼을 누르면 후진이 가능하고 액셀레이터와 브레이크를 동시에 누르면 스핀턴으로 단숨에 방향을 바꾸는 것도 가능하다.

이런 경우에는 후진하면 편리하다

스핀턴을 행하는 모습

최고의 하키 스타를 꿈꾸며

웨인 그레츠키 3D 하키

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

장 르	스포츠	현지 발매일	미정
제작사	윌리엄즈	현지 가격	미정

스피드와 화려한 플레이로 많은 관객을 매료시키는 아이스 하키. 그런 액션을 N64로 체험할 수 있다! 올 가을에 윌리엄스 엔터테인먼트에서 N64용의 『웨인 그레츠키 3D 하키』가 발매되면 틀림없이 하키팬과 많은 수의 게임팬을 사로잡을 것이다. 어쩌면 콘트롤러에서 손을 뗄 수조차 없게 될 지도 모른다.

아케이드를 뛰어넘는 N64용 스포츠

윌리엄스 엔터테인먼트가 『NBA 잼』을 게임 센터에 투입한 후 스포츠 게임은 폭발적인 인기를 얻었다. 『NBA잼』의 매력은 여러명의 플레이어가 동시에 즐길 수 있는 「멀티 플레이어 모드」와 NBA의 선수를 본명으로 등장시키고 있다는 점이다. 그리고 자유로운 조작감과 숨막히는 화려한 액션도 중요한 요소이다. 윌리엄스 엔터테인먼트와 아타리 게임 코퍼레이션의 개발팀은 그러한 연출을 아케이드용의 『웨인 그레츠키즈』에서도 이용하여 큰 성공을 거두었다. 이번 N64용에서는 더욱 다양한 모드와 연출을 준비하고 있다.

N64로 스피드와 파워를 재현한 3D 그래픽에 주목!

이 게임의 큰 매력은 완전 3D 그래픽으로 재현되어 있다는 점. 프로덕트 디벨로프먼트의 디렉터인 빌 헌돌프는 최초의 완전 3D 게임이 될 것이며 등장 인물도 링크도 조작 감각도 모두 3D로 타 기종에는 이런 기능이 없다고 말한다. 이러한 3D 그래픽을 채용했기 때문에 매우 자유로운 카메라 앵글을 선택할 수 있다. 예를 들면 선수 머리 위에서의 현장감 넘치는 앵글이나 게임의 전체를 볼 수 있는 원거리 앵글 등 여러가지 카메라 앵글이 준비되어 있다. 그래서 게임을 플레이하면서도 득점을 확인하고 싶을 때나 패스 코스를 확인하고 싶은 때 등 그때그때의 상황에 따라 버튼을 누르는 것만으로 간단하게 앵글 변경이 가능하다.

NHL이란?

NHL은 National Hockey League의 약칭. 미국 아이스 하키의 프로 단체이다. 미식 축구의 NFL, 야구의 메이저리그, 농구의 NBA와 함께 미국에서 많은 관객을 모으고 있는 인기 스포츠이다. NHL은 북미 도시에 본거지를 두고 있는 26개 팀으로 구성되어 있다. '웨인 그레츠키'는 세인트루이스 부르스에 소속되어 금년 플레이 오프에서도 활약했다.

▶NHL의 슈퍼스타 웨인 그레츠키의 협력으로 개발된 『웨인 그레츠키즈』. TV중계를 보고있는 듯한 느낌을 주는 화면

◀연속 사진에 주목. 서로 스틱을 내던지고 펀치를 날리고 있는 박력있는 사진. 시합 중에는 이처럼 해프닝이나 사고가 많이 나는 것 같다

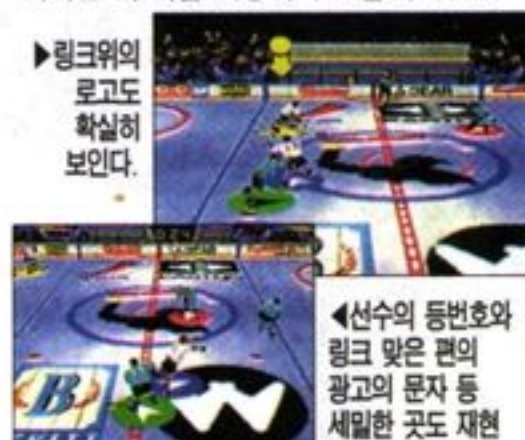
최대 4인 플레이 가능

지금까지 없었던 특징은 이 게임에서는 최대 4인 동시 플레이어가 가능하다는 것이다. N64 본체에 장착되어 있는 4개의 컨트롤러 포트를 전부 사용할 수 있게 되는 것이다. 그리고 선수를 컨트롤하는 감각은 매우 민감하고 매끄럽다. 슛을 쏘는 것도 패스를 하거나 받는 것도 자유자재이다. N64의 3D 스틱에 의해 캐릭터의 원활한 제어가 가능하게 되었다. 그리고 플레이어가 조작하는 선수는 모두 실명으로 등장하는 것이 팬에게는 더욱 즐거운 일이다. 더욱이 심판이나 팀의 로고 등 세밀한 그래픽까지 충실하게 재현하고 있다.

▲ 4인 플레이는 청, 황, 적, 녹으로 구별되어 퍽을 가지고 있을 경우에는 별표가 표시된다

학습하는 인공지능

웨인 그레츠키와 플레이를 거듭해 나가는 동안에 컴퓨터가 선수를 조작하는 부분, 즉 인공지능에 상당한 변경이 가해졌다. 그 첫번째 특징은 AI는 그 게임을 하는 플레이어의 레벨을 판단해 그 레벨에 맞춰 게임을 컨트롤 하는 학습 기능이다. "오락실에서는 실제로 플레이를 하는 시간이 짧다. 그래서 고도의 AI는 필요하지 않고, 어느정도 점수를 올릴 수 있는 낮은 레벨의 AI로 충분했다. 그러나 가정에서 장시간 즐길 수 있기 위해서는 플레이어의 테크닉에 맞춰 성장하는 AI를 개발할 필요가 있었다."라고 이 게임의 프로그래머 애드 로그는 설명했다. 즉 게임의 시작 단계에는 간단한 AI가 사용되고 있다. 수비 선수는 간단히 코스를 양보해 주고, 골키퍼도 때때로 단순한 실수를 한다. 그러나 이것은 플레이어를 게임에 득점할 수 있게 해주는 작전이다. 플레이어가 간단히 득점할 수 있게 되면, AI는 레벨을 높여 득점하기 어렵게 수비를 강화하게 된다. 물론 공격도 AI의 레벨 업에 따라 교묘한 공격을 가하게 된다. 이 게임의 가장 획기적인 아이디어는 이 학습 기능이라고 할 수 있다.

▶링크위의 로고도 확실히 보인다.

◀선수의 등번호와 링크 맞은 편의 광고의 문자 등 세밀한 곳도 재현

▶슛을 넣으면 오른쪽의 선수처럼 두손을 들어 관객들에게 어필

원더 프로젝트 J2

장르	커뮤니케이션 어드벤처	현지 발매일	96년 11월 22일
제작사	에닉스	현지 가격	9,800엔 (콘트롤러 팩 포함)

이번호에서는 조제트가 활동하는 주무대인 「메가로플로토니아」의 이곳저곳과 「오일」, 「빨래집게」등의 아이템에 대해 알아본다.

돌핀호에서 흥미진진한 모험

콜로 섬에서부터 이 게임의 무대가 되는 블루랜드로 가 보면 블루랜드 항에 정박해 있는 낡은 배 돌핀호를 보게 된다. 사실 이 배는 블루랜드 섬에서 조제트의 「집」의 역할을 하고 있다. 조제트는 불만이 있는 듯하지만 배 안은 침대, 샤워실, 부엌까지 완비되어 있는 상당히 쾌적한 공간이다. 모험 중에서도 쉴 수 있는 장소로서 널리 이용 하자.

POINT 대체크

체력, 기력의 회복 방법

아무리 훌륭한 기계라도 에너지가 없으면 움직일 수 없다. 격렬한 운동이나 어려운 공부 등으로 피로해지면 충전이나 아이템인 「오일」을 써서 회복시켜줘야 한다.

특히 충전은 적은 돈으로 체력과 기력을 MAX까지 회복시켜 주는 편리한 것이다.

충전

체력 오일

기력 오일

▼충전과 달리 언제라도 손쉽게 회복이 가능한 것이 오일의 매력

여러 장소를 방문해 보자

조제트가 탄 배가 도착하는 것은 본섬인 블루랜드가 아니라 이 인공섬, 메가플로토니아이다. 초반에 등장한 중요한 캐릭터와는 이 섬에서 만나는 일이 많기 때문에 여기서 소개한 장소 이외에도 여러 곳을 돌아다녀 보자. 의외의 장소에서 깜짝 놀랄만한 이벤트가 발생하기도…

영화관

"실리코니안군의 전의를 높인다."는 목적으로 만들어진 영화관이지만, 전쟁물 이외에도 다양하게 영화를 상영하고 있으니까 조제트의 감성을 기르기 위해서도 자주 찾아갈 것.

▲뮤지컬, 연애물 등 여러장르의 영화가 있다

카렌의 선술집

활기찬 선술집의 주인인 카렌이 경영하는 술집이다. 카렌은 처음에 조제트에게 발차기를 당하긴 했지만 그래도 기본적으로는 듬직한 협력자의 한사람이다. 곤란할 때는 가끔 찾아가 보자. 뭔가 힌트를 얻을 수 있을지도…

또한 여기는 수수께끼의 소녀 사파이어와의 최초의 만남이 있던 곳이기도 하다. 카렌과 사파이어 두사람의 관계는?

▲인사에 관해서 심하게 꾸짖는 카렌이지만 모두다 조제트를 생각해서 그러는 것. 처음에 사건은 있었지만 의지할 만한 협력자로 변신

인공섬광장

조제트가 최초로 도착한 항.2번 비어의 바로 맞은편에 위치한 『인공섬광장』. 아름다운 바다 경치를 한 눈에 둘러 볼 수 있는 유일한 장소로, 여기를 맘에 들어하는 주민도 많은 것 같다. 꼭 한번 찾아가 보기.

ステキ!

▲아름다운 경치에 조제트도 대만족?

▲수수께끼의 소녀 사파이어와의 재회. 이 장소가 맘에 들었던 것일까?

인터페이스 로보 버드

플레이어의 의사를 조제트에게 전해주는, 고마운 친구 로봇. 조제트의 좋은 상담역

빨래 집게

조제트의 머리를 집고 있는 「빨래 집게」 사실 이것은 단순한 장신구가 아니라 조제트의 에너지를 담아두기 위한 충전식 어댑터이다

세토나 블루의 입구

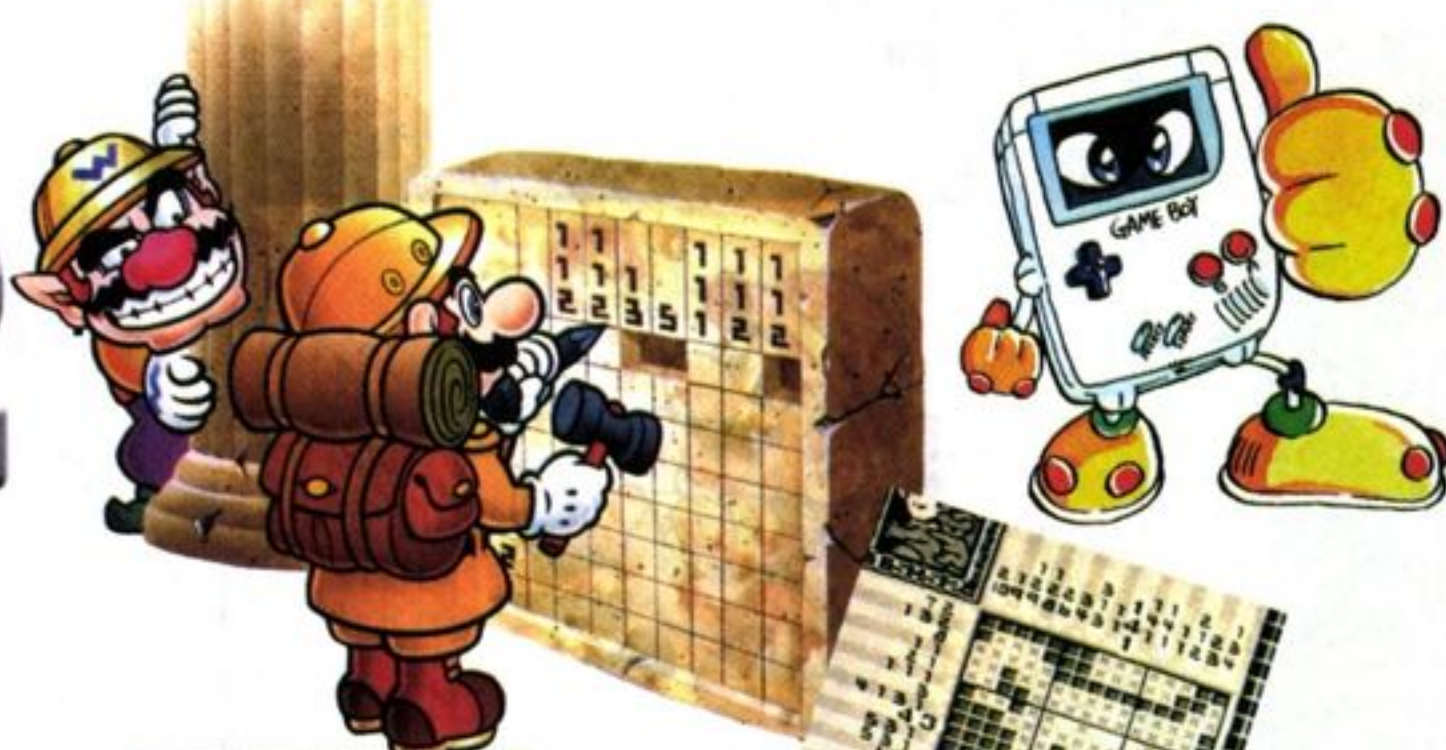
주민의 대부분이 우러러 받들고 모이는 블루랜드의 여신, 세토나 블루. 그 수호신 상의 바로 발밑에 지어진 건물이 바로 『세토나 블루의 입구』이다. 여기는 대개 실리코니안 제국의 병사가 지키고 있어 호락호락 안으로 들어갈 수 없게 되어 있다. 어쩌면 뭔가 중대한 비밀이 있을지도…

메가플로토 2번 비어

돌핀호가 정박해서 게임 중에도 여러가지 인물이 등장하는 중요한 장소가 바로『메가플로토 2번 비어』이다. 다른 장소와는 달리 여기서는 버드를 사용할 수 있기 때문에 조제트와 밖에서 이야기하고 싶을 때는 꼭 이곳을 이용하도록.

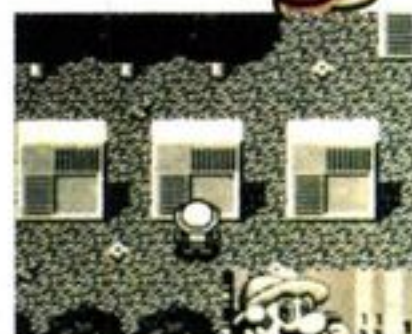
▲뽀꼬와도 만나는 일이 많다

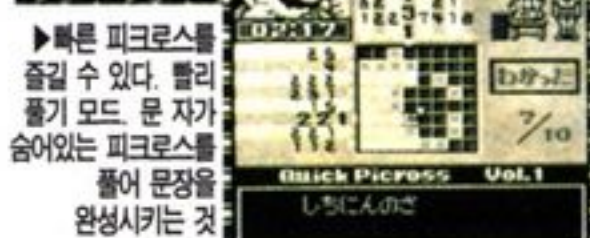
퍼즐계의 돌풍 시리즈 2탄!

피크로스2

장르	퍼즐	현지 발매일	96년 10월 19일
제작사	닌텐도	현지 발매가	4,000엔

GB용 네모네모 로직에 새롭게 도전하자!

미니컴보이용, SFC용으로 대히트를 기록한 『마리오 피크로스』. 네모네모 로직 등으로 친숙한 「피크첵 크로스월드」가 화면의 위와 왼쪽에 있는 숫자를 힌트로 한장의 그림을 완성하는 게임이라는 것은 누구나 알고 있을 것이다. 이번에 GB용으로 제 2탄이 발매되었다.

물론 전작 이상의 여러가지 버전업이 이루져 있다. 4가지 모드 이외에도 「슈퍼 게임보이」를 사용한 2인 협력 플레이나, 힌트 숫자가 광대해진 점 등의 친절 기능, 전작의 3배나 달하는 문제수나 장르별로 나뉘어져 있는 문제 등 전작 이상으로 재미성을 가지고 있다.

◀스토리성의 첨가. 피크로스의 수수께끼를 푼다. 새로운 문제를 발견할 지도?

▶그림의 크기가 4배. 15x15인 화면 4개로 1장의 그림이 완성된다. 최종 문제는 그 2배의 크기이다

▶빠른 피크로스를 즐길 수 있다. 빨리 풀기 모드. 문 자가 숨어있는 피크로스를 풀어 문장을 완성시키는 것

◀와리오의 피크로스도 건재. SFC용에 등장했던 와리오도 건재. 심술 궂은 문제가 가득

요시가 이제 GB 퍼즐계 정벌에 나섰다!

요시의 패널퐁

장르	퍼즐	현지 발매일	96년 10월 26일
제작사	닌텐도	현지 발매가	3,000엔

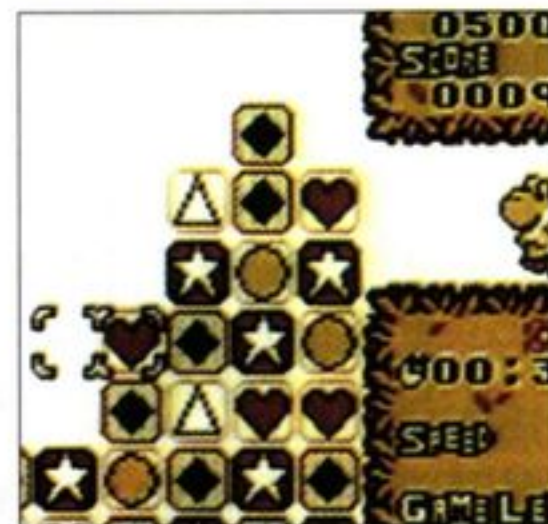
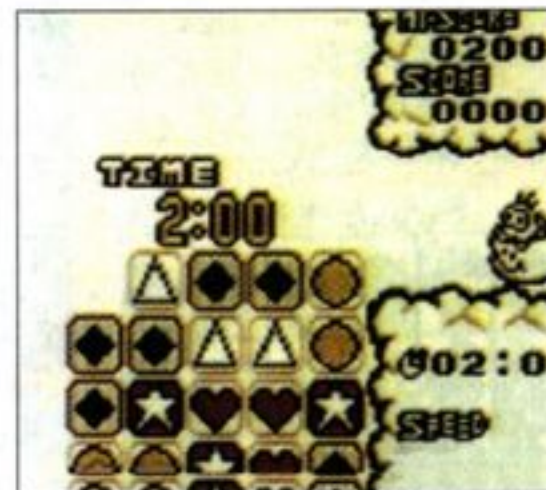
방법은 간단! 아래에서 솟아 오르는 패널을 2개씩 바꿔넣어서 가로나 세로로 3개 이상 같은 무늬를 모으면 사라진다. 패널이 천장에 닿으면 게임은 끝난다

패널 퐁에 요시 전격 등장!

GB, FC에서 인기 퍼즐 게임이었던 『패널 퐁』이 미니컴보이에 등장했다.

이번에 주인공은 마리오 시리즈로 친숙한 「요시」. 대마왕 쿠파의 마법에 의해 조종되어서 같은 편과 대전하는 모드를 시작으로 5종류의 모드로 즐길 수 있다.

◀GB용에서는 요시가 주인공

◀통신 케이블을 사용하면 대전도 가능

▲패널이 천장에 닿을 때까지 그저 계속 없애기

▲스코어 어택. 2분간의 제한 시간 내에 얼마나 득점하는 가를 겨루는 모드

X아이 총평

96년 연말 ARC게임 시장은 『버철 파이터3』를 시작으로 화려하게 시작됐다. SNK의 『사무라이 스피리츠 아마쿠사 강림』도 11월초 곧 발매되고, 캡콤의 『워저드』, 테크모의 『데드 오어 얼라이브』 등 기대작들도 발매를 서두르고 있다. 그러나 게임기 하나 없이 동전 하나로 게임 세계에 몰입하는 ARC유저들에게 『VF3』의 플레이 시 필요한 동전 3개는 너무 부담이 된다.

이달의 기대 신작

스크리밍 헌터

이오리스/ 사우팅 게임 / 96년 12월 발매 예정

이 게임은 국내 이오리스에서 세계 최초로 개발한 샤우팅 게임으로 화면 상에 모여있는 쥐들에게 소리를 질러 놀라게 한 후 버튼을 눌러 쥐를 포획하는 게임으로 주어진 시간 내에 각 스테이지에 등장하는 쥐를 잡고 마지막 보스 쥐까지 잡게 되면 계속 다음 스테이지로 넘어가게 된다. 사람의 소리를 인식하는 프로그램을 개발하여 소리를 지르는 것에 대한 반응으로 스테이지의 물건들을 떨어뜨리거나 움직여 쥐를 잡게 되는데 캐릭터, 배경 등이 3D로 표현되 더욱 실감나게 게임을 즐길 수 있다.

SNK 라이벌 캐릭터 최후의 승자는

SNK라고 하면 가장 먼저 격투게임이 떠올려진다. 그리고 SNK는 네오지오로 연결된다. 격투 게임이라고 하면 다채로운 캐릭터의 매력과 세세하게 설정된 백그라운드 거의 대부분이 2D로 제작되지만 게임제작기법보다는 SNK만의 독특한 캐릭터로 승부를 걸어왔다.
출시작 거의 대부분이 히트작으로 남고, 등장 캐릭터는 인기 베스트 10에 항상 올려지는 SNK캐릭터들의 특징과 SNK라는 테두리안에서 각 캐릭터들의 「라이벌」관계를 살펴본다

쿠사나기 쿄 VS 야가미 이오리

더 킹 오브 파이터즈 '95

금월양 VS 금월음

금월은 어느쪽도 돌진기술로 킥하면 상대를 태워버리는 기술. 공중의 상대도 맞힐 수 있다. 성능을 비교하면 쿄의 금월양은 가드될 때의 경직시간이 길고 별로 떨어지지 않기 때문에 상대의 반격을 받기 쉽다. 그에 반해 이오리의 금월음은 가드되면 거리가 떨어지고 경직시간도 짧기 때문에 게이지 MAX시에는 결코 반격을 받지 않는다. 반격을 시험해 보는 상대를 귀신 태우기로 태우는 전법도 가능하다. 이상으로 금월대결은 이오리가 월등하다. 공통점의 기술은 성능에서 보면 이오리가 강하다는 것!?

어둠가르기

쿄의 어둠가르기는 '94부터 계승된 기술로 익숙한 지리를 타는 불꽃 기술. 특징은 기술이 나오는 시간이 매우 빠르고 동작이 나온 다음 다음 동작으로 이어지기까지 걸리는 시간도 '94보다 짧다. 불꽃을 내는 위치가 이오리의 어둠 가르기보다 앞쪽이므로 연속기술로도 하기 쉽다.

한편 이오리의 어둠 가르기는 땅을 태우는 불꽃의 색이 청자색. 나올 때까지가 쿄보다 빠르고 내는 위치는 몸에 가깝지만 연속기술로 할 수 있다. 최대의 결점은 기술 낸 다음의 시간이 쿄보다 길다는 것. 따라서 뛰어 쓰러뜨리는 전법을 사용하기 어렵다.

대사치 VS 팔추녀

대사치는 밟으면서 팔에 감긴 거대한 불꽃으로 상대를 쓰러뜨리는 호쾌한 기술. 버튼을 계속 누르고 있으면 일정시간 동안 포즈를 지속하고 떼는 순간부터 발동한다. 포즈는 상반신 무적으로 가드되면 시간차는 없지만 성질상 연속기술은 할 수 없다. 이오리의 초필살기인 팔추녀는 돌진할 때의 난무기. 돌진 중에는 중단 높이의 날으는 기술을 구사할 수 있다. 그리고 연속기술이 되는 것이 강력! 가드될 때의 시간차도 짧다. 초필살기 대결은 연속기가 가능한 점에서 이오리가 리드하는 느낌이 든다.

후려치기 공격캔슬 금월 등에서 점점 반격을 받기 어려워진다

실제로는 이오리의 어둠 가르기가 더 빨리 나오지만 나오는 위치 때문에 느리게 느껴진다

더 킹 오브 파이터즈 96
쿄 VS 이오리
황쿄 시리즈 VS 치화

쿄의 황교.독교 연속기는 기술 나오는 시간이 빠르고 연타 방어효과도 있다. 그리고 분기 루트에 의해 시간차가 없고 쥐후를 중간단으로 하거나 혹은 도중에 끝낼 수 있어 폭넓은 싸움을 할 수 있다.

이오리의 치화는 커맨드가 육중하게 되었기(받아들이는 시간이 짧다. 2~3일 때는 늦어서 나오지 않는다) 때문에 전작 정도로 가벼운 동작은 나오지 않는다. 그렇지만 최후의 일발은 중간단 공격이 되고 시간차가 짧다.

귀신태우기

쿄의 귀신태우기는 '95와 비교하면 시간차가 없어지고 허공에 대고는 사용할 수 없게 되었다. 공격방어 효과가 나타나지만 생각없이 사용하면 위험하다. 이오리는 '95 기술과 그렇게 많은 변화는 없다. 단 무적시간이 매우 짧아서 대공에 사용하는 것은 곤란하다. 옆의 판정이 빠르기 때문에 상대의 기술에 맞대적하면 강력. 착지 시의 시간차도 이오리가 짧아서 유리하다. '96에서는 대공기의 성질이 전체적으로 변경해서 (무적이 적거나 없고 공격 방어기의 변경 등) 기본적인 성능 변화가 적은 이오리의 귀신태우기가 강하다고 말할 수 있겠다.

대사치 VS 팔추녀

실은 이오리가 빨리 어둠 가르기가 나오지만 나오는 위치 때문에 느리게 느껴진다

쿄의 대사치는 강약으로 이동거리가 변화하지만 가드되면 시간차가 생기게 된다. 게이지 MAX 포즈도 판정할 수 있어 연속기술을 할 수 있지만 데미지가 적어서 사용할 기회가 적다. 팔추녀도 연속기술로는 할 수 없게 되었다. 그러나 사용할 기술은 있다. 상대가 반격하고 싶은 상황(금월음을 가드당한 후 등)에 MAX용을 내면 기술이 나오는 무적시간으로 반격을 하기도 한다. 초필살기 대결은 근소한 차로 팔추녀의 승리!

WINNER IS 이오리

결과적으로 '96 게임의 대결은 이오리가 승리했다. 치화와 금월음의 돌진력, 어둠가르기의 파워 업, 무적시간이 짧은 귀신태우기 등 성질이 다른 필살기를 섞어서 공격과 수비의 밸런스가 잘 맞게 공격하기 때문. 이런 이유로 쿄와 이오리의 라이벌 대결은 '95에서는 쿄가,'96에서는 이오리가 승리했다. 결말이 나지 않아 짜증나는 사람도 있을지 모르지만 결말은 '97에서 기대하기로 하자.

테리 보가드 VS 기스 하워드

돌진계 필살기

돌진기로는 양적, 질적 모두 테리가 우수하다고 말해도 과언이 아닐 것이다. 전방에 대해 판정이 강하지만 발 밑의 판정은 없는 반 너클. 때로는 대공일 때도 유용한 클락 숏 등 훌륭한 돌진 기술을 갖추고 있다. 이것들은 연속기술로도 사용할 수 있고 가드 후의 반격도 받기 어려울 정도로 첨단적이다. 또한 강인하지만 기술이 나오는 무적의 파워 덩크도 돌진기라고 말할 수 있다. 기스는 『리얼바우트 아랑전설』에서 돌진기는 사영권 하나. 이 시점에서 이미 차이가 생겼다. 이 부분의 승리는 테리!

초필살기

두명의 초필살기는 모양은 다르지만 둘다 주먹으로 땅을 쳐 거대한 기를 발생하는 기술. 테리의 파워 게이저는 다른 라인에도 판정이 있고 커맨드도 비교적 간단한 것이 매력. 제한적으로는 연속기술로 할 수 있다. 잠재능력인 트리플 게이저는 확실히 연속기로 쓸 수 있다. 기스의 레이징스톰도 다른 라인으로 날으는 기술과 함께 연속기로 되는 경우가 있다. 기술이 나오면 성능이 감소하지 않는 것도 GOOD! 잠재능력인 선더 브레이크는 날으는 기술 등으로 쉽게 성능이 감소하고 최종 데드 릴레이브는 완전한 연속기술용.

러쉬 주체인 테리와 숙련자인 기스

WINNER IS 테리

역시 테리도 한물 간 것일까? 어쨌든 테리는 컴비네이션 어택으로 2척 전법과 러쉬밖에 없다. 무적기술도 커맨드와 모으기 2종류가 있어 초보자라도 활용하기 쉽다. 이에 비해 기스는 필살기의 특성을 이해하고 정확한 커맨드 입력을 하는 현인다운 캐릭터. 하지만 기스는 결정타에 약하다. 그런 이유로 승자는 테리. 5번째 작품에서 마침내 아버지의 원수를 꺾을 수 있을까?

하오마루 VS 키바가미 겐주로

호월참 VS 광익인

호월참과 광익진, 어느쪽도 아래에서 위로 베는 승룡권 타입의 대공기술. SNK 격투를 좋아하는 사람이라면 이 승부에 대해서 예상하고 있으리라 생각하는데... 그렇다. 겐주로의 광익진에는 무적시간이 없다. 하오마루의 호월참도 무적시간이 짧다고 할 수 있지만 가장 길게 내면 거의 완벽한 대공이 될 수 있다. 이것으로 상대는 하오마루와 격투에서 뛸 수 없게 된다. 따라서 이 승부는 하오마루의 압승!

끌어당기면 어떤 강력한 뛰어들기도 막아낼 수 있지!

무기 날리기 기술

우선 마오마루 수라의 천패봉신참. 호월참처럼 기술이 나올 때는 무적이지만 대공으로 사용할 때는 공중 히트하지 않으므로 의미가 없고 지상에서도 시간을 잘 맞추지 못하면 연속 히트하지 않는다. 나찰의 천패단공열참은 무적시간은 없지만 추격과 연속기술로서 효과 만점. 겐주로의 오광참, 이오광은 자신의 눈 앞에 공격판정이 출현한다. 오광참은 가드당하면 시간차가 없고 이오광은 공중돌기해도 착지까지 무적. 둘다 사용할 수 있는 기술의 분류에 포함되어 있다.

WINNER IS 하오마루

잘 다루면 매우 강력해 지는 하오마루 나찰과 느리지만 기본 성능은 결코 나쁘지 않은 수라. 그리고 가볍고 강력해 상급자라면 테크니컬하게 싸울 수 있는 겐주로의 수라. 나찰. 4인이 수라.나찰을 합쳐서 종합적으로 비교해 보면 역시 하오마루의 나찰이 강력해 보인다. 시즈마루에게 주인공을 양보했지만 원래 주인공인 만큼 그 실력을 과시하고 있다. 속편 정보는 아직 분명하지 않지만 RPG에서는 두사람 모두 건재하므로 이후 그 쪽의 라이벌 대결에 기대된다.

▶……사무라이 4탄 화려한 컴백……▶

사무라이 스피리츠 아마쿠사 강림

● 장 르	대전액션	● 현지 발매일	96년11월중
● 제작사	SNK	●	

최초의 검술 액션 게임의 최고봉인 사무라이 스피리츠가 다시 돌아왔다. 전작 파이터즈 스워즈의 시스템에 더욱 파워 업되어 더욱 심오한 액션을 느낄 수 있을 것이다. 또한 SNK나 타 2D게임에 행하던 버전업(전작의 게임에 +를 시키는 방법)이 아닌 새로운 방향을 제시하는 전혀 다른 게임이 되어 버렸다. 그 새로운 게임의 세계로 심취해 보자.

화려한 전사들의 싸움이 시작된다

기본 시스템 소개

특수 동작	
AB 동시에 누름	회피
상대의 근거리에서→→AB	상대 뒤로 돌기
BC 동시에 누름	중단 공격
→→C	방어 부수기(앞으로 밀친다)
←→C	방어 부수기(자신의 뒤로 끈다)
←↙←→→D	무기 튕기기 (무기 소지시) 진검 잡기
상대 다운시 근거리에서↘+베기	소다운 공격
상대 다운시 근거리에서↑+베기	대다운 공격
다운시 레버를 ←or →	회피 기립
다운시 레버를 ↖or↑ or ↗	회피 기립
다운시 레버를←→버튼 연타	체력 회복
스타트 버튼×3	도발후 무기 내려놓기
떨어진 무기 위에서 A or B	무기 잡기
ABC 동시 누름	분노게이지 사용
분노게이지 소멸후 ABC 동시 누름	연속 베기
분노게이지 소멸후 BCD 동시 누름	일섬
레버를 →→	대쉬
레버를 ←←	백 스텝
CD 동시 누름	연속베기 입력
(CD후)AAA	공통기 1
(CD후)ABC	공통기 2
(CD후)BBC	공통기 3
검객 전용 특수기술	
CD 동시 누름	자동 연속베기
ABCD 동시 누름	간단 무기 날리기 공격

위의 조작 표가 새로워진 시스템이다. 상대의 뒤로 돌아가는 기술은 전작처럼 무적시간도 없고 돌아가는 시간 또한 느리니 주의하자. 회피 또한 사용후에 약간의 딜레이가 생기는 점들에 주의하자. 전작과는 달리 분노게이지를 모을 수는 없으나 분노게이지가 일정량 모아지면 ABC를 누름으로 분노게이지를 사용할 수 있는 특수 시스템이 있다.

이때 약한 공격을 날린 후 밑의 게이지가 감소하며 변하는 것을 볼 수 있는데 이때 무기 날리기 공격을 1회 사용할 수 있으며 ABC를 누르면 CD 동시누름으로 사용하는 연속베기가 아니라도 연속 베기를 자동으로 사용할 수 있으며 BCD를 동시에 누르면 일섬이라는 특수 공격을 행한다. 일섬은 우쿄의 몽상잔광하와 비슷한 공격을 날리는데 무기 날리기 필살기 이상의 위력을 발휘하며(체력 게이지의 1줄)이 분노게이지의 사용이 끝나버리며 그 이후의 싸움부터는 분노게이지가 생기지 않는다. 기본적으로 데미지를 입으면 분노게이지를 축적할 수 있고 검객의 경우에는 분노게이지 사용을 할 수가 없다.

분노게이지 사용

분노게이지 사용후에 연속베기

일섬 엄청난 위력이다.

피하기의 유지 시간은 길어졌다

필살기의 변화

분노게이지가 MAX인 상태에서는 필살기의 그래픽과 판정이 변해 버린다.

그 느낌의 설명을 하자면 『다크 스토커즈』에서 스페셜 게이지 MAX시에 쓰는 기술과 같은 느낌이나 사무라이 스피리츠에서는 게이지가 줄거나 하는 위험은 없다.

스토리

1788년 초 전세계에 일어났던 재앙은 「그」가 한명의 검사를 쓰러뜨림으로써 사라지고 다시 평온을 되찾으려 하고 있었다. 그러나 냉해, 홍수, 기아 등의 모든 재앙이 밀려와 사람들은 고통받고 있었다. 그리고 천명 8년 가을, 비전, 도원에 거대한 천둥번개가 떨

어졌다.

하늘을 뒤흔드는 굉음과 함께 도원근처는 그 모습이 완전히 변했다. 그리고 그 중심지였던 도원성은 하루하루 모습이 바뀌어 소병.구천도.염강 등의 작은 촌이 모여 광대해져 갔다. 그 잔혹한 외관과 저주에 답하듯 「그」의 복음이 온다는 소문이 퍼져 어느샌가 사람들은 그 성을 「아마쿠사 성」이라고 부르기 시작, 두려워 피하면서도 그 소리에 구원을 바라는 사람도 있었다. 그 마성의 주인은 일찌기 막부군에 의해 이 세상에서 쫓겨나 원한과 정복욕에 의해 150년의 시간을 넘어 마법계에서 다시 태어난 「그」, 「천초사랑시정」인 것이다.

천초사랑시정은 이상향 창조에 필요한 「절대적인 힘」을 얻기 위해 마법계에 있으면서 자아를 갖는 「임생월참홍랑」의 「혼」을 현세에 불러들인다. 그러나 아마쿠사의 예상을 넘는 「힘」을 갖고 부활한 「참홍랑」을 맞설 수 없는 「그」는 「참홍랑」을 주법을 사용해 일시적으로 마법계에 유폐시켜 버릴 수 밖에 없었다. 아마쿠사는 그 참홍랑이 갖는 「절대적인 힘」을 갖기 위해, 그리고 자신의 잃어버린 「힘」을 다시 되찾기 위해 「마성」을 사용하는 사람들의 혼을 빼앗아 간다. 그 「마성」에서 비롯된 파동은 4도원반도뿐만 아니라 일본 국내 그리고 바다를 건너 다른 나라에까지 영향을 주게 되었다. 그리고 다시 세계는 혼돈의 시대에 빠지게 되었다.

전 캐릭터 필살기 공개 Ver 0.5

각 캐릭터들의 무기날리기 필살기는 기본적으로 ←→↓+AB이어서 특별히 무기날리기 필살기를 따로 실지 않은 점 유의하기 바란다. 다음달부터 본격적인 공략을 하겠으니 독자들께서는 양해해주시기 바랍니다.

하오마루

「마성」의 부활과 함께 「아마쿠사」의 기를 느껴 결단을 내리기 위해 「도원」 으로 향한다.

SLASH	
오의 선풍열참	↓↘→+베기
오의 열진참	←↓↙+베기
오의 호월참	→↓↘+베기
질풍호월참대쉬중	→↓↘+베기
천패봉신참	←→↘↓+AB
BUST	
오의 선풍열참	↓↘→+베기
오의 호월참	→↓↘+베기
질풍호월참대쉬중	→↓↘+베기
지인	←↓↙+베기
선풍파	↓↘→+D
강파	→↓↘+D
천패단공열진참	←→↘↓+AB

전작과 달리진 점은 별로 찾아보기 힘드나 버스트의 선풍파와 강파의 판정이 달라졌다. 선풍파의 경우 3번 가드가 가능하나 가드는 풀어버리면 이 공격중 하나가 당해버리게 되고 넘어진다. 강파의 경우 히트되면 비틀거리게 된다.

카자마 카즈키

SLASH	
재염	↓↙← +버튼
초열혼	↓↘→+버튼
염멸	←↓↙+베기
대폭살	→↓↘+버튼
불꽃 돌리기	점프 즉시 AC
폭렬, 화염격	←→↘↓+AB
BUST	
우연각 (①②③연속 입력시 가능)	①→↓↘+버튼
	②→+버튼
	③→+버튼
육도열화 (①②③연속 입력시 가능)	①↓↘→+A
	②↓↘→+B
	③↓↘→+C
염멸	←↓↙+버튼
염사각성	←→↘↓+AB

[illegible] 변한 경우 「마성」 때문[illegible] 규정을 어기고 「마성」으로 향했다.

재염은 [illegible]어리를 만드는 것으로 최대 3개까지 만들 수 있으며 화구를 만들어둔 상태에서 열주를 사용할 [illegible]에 버튼을 고정시키면 열투의 위력이 상승된다. 양화역시 화구가 있으면 위력이 상승되며 열투나 양화는 화구의 기[illegible] 최대 3개까지 사용한다. 열축 [illegible] 비상 [illegible]습은 진사쇼의 지거의 공격과 비슷하다.

화축이 히트되면

격충으로 재빨리 입력

키바가미 겐주로

「마음에 들지 않는 [illegible]을 죽이면서 하오마루를 「죽이기」 위해 떠돌아다니다가 「도원」에 도달한다.

아직까지 그 변화된 점을 찾을 수는 없으나 전체적인 필살기 사용이 빨라졌으며 몇개 기술의 커맨드가 바뀌었다.

SLASH	
삼연살	↓↘→+베기*3회입력
동패 광익인	→↓↘+베기
앵화참	↓↙← +베기
홍	←↓↙+베기
하인	→↓↘+D
오광참	←→↘↓+AB
BUST	
삼공살	↓↘→+베기*3회입력
동패 광익인	→↓↘+베기
이앵화 창포	↓↙← +베기(버튼 고정)
자모	←↓↙+베기
백귀살	↓↙←→+베기
이오광	←→↘↓+AB

삼공살이 히트되면 계속 선행 입력한다

삼연살 후에 베기를 누르고 다시 커맨드를 입력해서 오연살을 만들자

카자마 소베츠

규정을 어기고 「마성」으로 간 동생을 찾아가는 입장. 동생을 쫓아 다니다 「마성」에 들어가게 된다

얼음의 향기는 얼음의 기를 일정시간 남겨두는 것으로 투신전의 포의 기술과 비슷하다. 얼어붙은 시간은 텔레포트 기술이며 눈보라는 원거리 공격을 한번에 3번 공격한다. 상렬투는 상대를 던져버리는 기술이다.

SLASH	
부월	↓↘→+버튼
월광	→↓↘+베기
달빛 숨기	↓↙←+버튼
소파 수정파	←→↘↓+AB
BUST	
월륜파	↓↘→+베기
사월	공중에서 ↓↘→+베기
	공중에서 ↓↙←+베기
원월	공중에서 →↓↘+베기
월승 수정파	←→↘↓+AB

눈보라는 다수 히트 계열 필살기다

강베기의 거리가 상당히 넓다

타치바나 우쿄

소전동규와 그의 약혼자가 행복하게 살 수 있도록 두사람의 위험을 제거하기 위해 「도원」으로 간다

SLASH	
쯔바메가에시	공중에서 ↙↓↘→+베기
룡도	↓↘→+베기
사사메유키	↓↙←+베기
비검 사사메유키	↓↙←+D
BUST	
쯔바메육연	←→↘↓+AB
사사메유키 섬	↓↙←+베기
양염	↓↘→+베기
쯔바메가에시	공중에서 ↙↓↘→+베기
운작	↓↙←+D
몽상잔광하	←→↘↓+AB

파고들기가 [illegible] 않은 편이나 후[illegible] 소다[illegible]을 두번까지 할 수 [illegible]다. 양염의 그래픽이 변했으며 위[illegible] 또한 높아졌다. 또한 쯔바메가에시의 허점이 적어져서 남발해도 [illegible]받을 위험이 줄어들었다.

버스트의 사사메유키는 30히트까지 된다

운작은 차기로 바뀌었다

센료 쿄시로

「비[illegible]」을 [illegible]하고 있는 동안 「혼」의 소문을 [illegible] 밝히기 위해 「마성」으로 간다

아마타노오로치는 단거리 공격으로 바뀌었으며 회전곡무 지를 강으로 사용할 경우 비틀거리게 된다. 다른것은 전작과 다를 바가 없다.

SLASH	
두꺼비 지옥	↓↘→+D
대진파	↓↘→+베기
도미사자	↓↙←+베기
회전곡무	→↓↘+베기
혈연곡륜	공중에서 ↓+베기
화염곡무	←↓↙+베기
귀신의 춤	←→↘↓+AB
BUST	
팔기대사	↓↘→+베기
도미사자 난심	↓↙←+베기
혈풍광락	→↓↘+베기
쿄시로 연무	↓↘→+D
혈육의 춤	←→↘↓+AB

대진파는 하단판정을 가지고 있다

아마타노오로치는 상당히 짧아졌다

샤를롯트

조국의 이변을 느끼고 원인구명을 위해 다시 일본으로 돌아간다

리온랑세는 슬라이딩 [illegible]에 던지는 기술이며 미류펀트는 엄청난 기가 [illegible]린 찌르기를 하는 기술이다. 스플래쉬 펀트의 허점이 적어진 것을 비롯해 도발 또한 변화하였다.(오~→→ 여왕님~~)

SLASH	
트라이 슬래쉬	↓↘→+베기
파워 그라데이션	→↓↘+베기
스플레쉬 펀트	→+베기연타
슬래쉬 그라데이션	←→↘↓+AB
BUST	
바이오넷 랏슈	↓↘→+베기
파워 그라데이션	→↓↘+베기
리온랑세	↓↘→+D
크리스탈 로즈	←→↘↓+AB

트라이 슬래쉬는 상당히 커졌다

스플래쉬 펀트는 빈틈이 상당히 줄었다

탐탐

마을의 이변에서 「의신」부활을 느껴 다시 「가면」을 쓰고 일본으로 향한다.

SLASH	
무라가불(상단)	↓↘→+베기
무라가불(하단)	↓↙←+베기
아하우 가불	→↓↘+베기
바고나 데오스	←↓↙+베기
바고나바고나	→+베기연타
아하우 티우와칸	←→↘↓+AB
BUST	
가불가불	↓↘→+C
무라무라	↓↘→+A (상)
(3회연속 입력 가능)	↓↘→+B (하)
바고나 데오스	←↓↙+베기
아하우 티우와칸	←→↘↓+AB

전작의 그 허약한 이미지를 탈피해 버린 듯하다. 무라가불은 상하단 구별이 되어 사용이 가능하고 아하우 가불은 던지기 필살기로 당해보면 엄청난 정신적 데미지에 빠지게 될 것이다.

음.. 밀가루풀이 묻어 있군 무슨 짓을 한거지?

전작의 악몽 아하우가불

야규 쥬베이

일본각지의 이변의 원인이 「마성」에서 기인한 것을 안 막부가 그에게 조사, 토벌할 것을 명령한다.

SLASH	
갈돌수월도	↓↘→+베기
이각라도	→↓↘+베기
팔상발파	→+베기연타
절수월도	←→↘↓+AB
BUST	
갈돌수월도	↓↘→+베기
심안도 천라	↓↙←+C
유생 심안도 상파	↓↙←+B
유생 심안도 수월	↓↙←+A
쌍월진	①↓↘→+AB(일의 태도)
(①②③연속 입력시 가능)	②↓↘→+A(이의 태도)
	③↓↘→+B(삼의 태도)
격 쌍붕진	←→↘↓+A

갈돌수월도는 상당히 빨라졌다

팔상발파의 범위가 넓어졌다

갈돌수월도의 나가는 시간이 상당히 빨라졌으며 이각라도 역시 위력이 상승하였다. 유생심안도의 경우 하 중 상으로 구분되어 사용하게 되었다.

나코루루

「마성」의 출현에 의해 파괴되어 가는 자연을 지키기 위해 「도원」으로 향한다.

버스트의 경우 [illegible] 상대방을 통과해버리는 시키테 유의 공격이 돌격계의 기술로 변화하였으며 시키테로 돌격하면서 [illegible] 상대방의 기절상태를 필살파 분열로 공격할 수 있다. 레라 오 치키리가 있을텐데 찾지 못하였다.

SLASH	
안느 무츠베	←↙↓+베기
레라 무츠베	→↓↘or↓↘→+베기
카무이 림세	←↓↙+베기
아페프치 카무이 림세	카무이 림세후 버튼연타
마마하하에 매달리기	↓↙←+D
카무이 무츠베	마마하하에 매달린후AB
카무이 푸 케습	공중에서 ↓+D
레라키쉬마텍	공중에서 ↓+C
에레루쉬 카무이 림세	←→↘↓+AB
BUST	
시쿠루에 타기	↓↙←+버튼
엘 시키테	시쿠루에 탄후←↙↓+베기
칸토 시키테	시쿠루에 탄후→↓↘+베기
필살파 분열	엘 칸토 시키테 후에 레버+베기
이엘 시키테	시쿠루에 탄후 공중에서↓↘→+베기
카무이 림세	←↓↙+베기
아페프치 카무이 림세	카무이 림세후 버튼연타
에픈키네 시키테	나코루루 그로기시 AC
카무이 푸 케습	공중에서 ↓+D
레라키쉬마텍	공중에서 ↓+C
누베키 카무이 시키테	←→↘↓+AB

엘 시키테로 상대를 밀어버린 후에

필살파 분열로 공격→→→

리무루루

「마성」의 출현에 의해 파괴되어 가는 자연을 지키기 위해 또한 언니.나코루루를 도와주기 위해 「도원」으로 간다.

버스트의 루프쉬 쿠아레는 하단 판정을 가지고 있으며 루프쉬 토움은 중하 상으로 구분되어 사용한다. 카무이 시투키는 전작과 다르게 끝날 때 추가 얼음이 튀어나간다. 콘르 시랄은 전작과 달리 기다리고 있으면 자신이 넘어지므로 사용후에 재빨리 [illegible] 주기 바란다.

SLASH	
루프쉬 쿠아레(니츠)	↓↘→+베기
콘르 멤	↓↙←+베기
콘르 논노	→↓↘+베기
콘르 시랄 공중에서	↓+베기
카무이 시투키	←↓↙+베기
루프쉬 카무이 에무쉬	←→↘↓+AB
SLASH	
루프쉬 쿠아레(토이토이)	↓↘→+베기
루프쉬 토움	→↓↘+AorBorC
콘르 멤	↓↙←+베기
우픈 오프	→+베기 연타
루프쉬 카무이 에무쉬(토이토이)	←→↘↓+AB

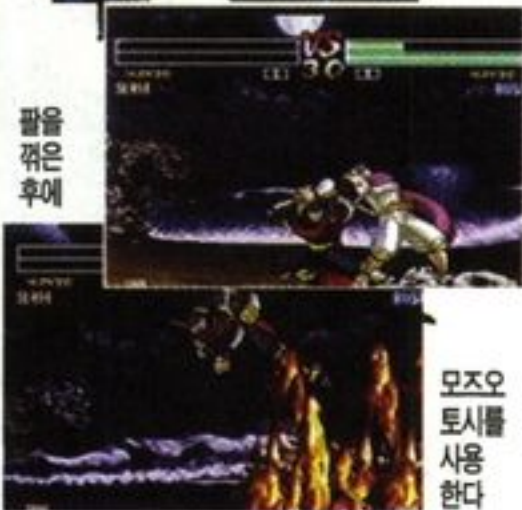
콘르시랄 후에 넘어지는 장면

카무이 시투키 후에 얼음이 나간다. 썰렁~

버스트의 루프쉬 쿠아레는 하단 판정이다

상단 루프쉬 토움 많은 사용이 예상된다

핫토리 한조

국내 각지의 이변의 원인이 「마성」 때문인 것을 안 막부가 「마성」으로 갈 것을 명령한다. 모즈오토시 같은 상대의 어깨를 주먹으로 친후에 [illegible] 모즈오토시를 하는 기술로 [illegible] 있다. [illegible] 기를 사용[illegible]석을 제외한 [illegible]리에서는 역가드[illegible]하므로 주의해야 할 기술이다. 폭염미진술기는 [illegible]이터즈 스워즈 인컴버전에서 보여준 [illegible]의 유지시간이 상당히 길다. 전작 파이터즈 스워즈의 [illegible] 버전은 다른 [illegible]과 달리 상당히 완성버전과 판정과 기술의 [illegible]이 달랐다.

SLASH	
폭염룡	↓↙← +베기
모즈오토시	→↓↘+베기
모즈오토시 풍	대쉬중 →↓↘+베기
열풍수리검	공중에서 ↓↘→+베기
영분신	→←↙↓↘→+A or B
우쯔세미(천무 지침)	→↘↓↙←+AC orBD
미가와리의 술법	데미지중 AC or BD
공전격	점프중 ↓+C
미진가쿠레	←→↘↓+AB
BUST	
폭염룡	↓↙← +베기
정음	↓↓+베기
폭염미진술기	→↓↘+베기
영분신	→←↙↓↘→+AorB
원무	←↓↙+버튼
열풍수리검	공중에서 ↓↘→+베기
공전격	공중에서 ↓+C
독룡	←→↘↓+AB

팔을 꺾은 후에

모즈오토시를 사용한다

폭염미진술기는 사용후에

사라져 버린다. 안보이지롱~

김용재

(일본판 [illegible] 가이라)

SLASH	
난타	↓↘→+베기
치고 올리기	→↓↘+베기
잡는다!(상 중 하)	←↓↙+A or B or C
지진환	↓↓+버튼
때려눕힌다.	공중에서 ↓+버튼
권무	←→↘↓+AB
BUST	
원필살	↓↙← →+베기
갈!	↓↘→+베기
백관 떨어뜨리기	공중에서 ↓+버튼
인왕폭진살	←→↘↓+AB

귀신의 무덤이 파헤쳐진 것을 이상히 여겨 「참홍랑」을 찾는 동안에 「마성」에서 흘러나오는 「사악한 기운」 속에 「참홍랑」의 「기」를 느껴 「도원」으로 간다.

지진환은 전작과 달리 멀리서도 다운이 되며 데미지를 주는 기술로 변하였으며 원필살의 경우에는 돌리는 도중에 데미지를 입는 것으로 판정이 변화했다. 갈→은 연속적으로 사용하므로 상대방을 견제할 수 있다.

자이언트 스윙?

갈→은 연속으로 사용할 수 있다

갈포드

이 세상에 횡행하는 「악마」를 처치하기 위해 떠난다.

오버헤드 러쉬가 상당히 느려졌으나 대신에 레프리카 독의 성능이 진사쇼 수준이 되었다. 프라즈마 펙터는 칼을 놓은 뒤(스타트 버튼 3회 아니면 스타트 버튼에 해당하는 버튼3번)에 사용하면 구석에서 무한연타가 가능하다.

스트라이크 헤즈후에 번개가 양옆으로 퍼진다.

무한연타 프라즈마 펙터→→ 무기를 놓아야 강해지네?

SLASH	
러쉬 독	↓↙←+A
머신건 독	↓↙←+B
레프리카 독	↓↙←+C
오버헤드 러쉬	↓↙←+D
프라즈마 블레이드	↓↘→+베기
레프리카 어택(헤드 리어)	
→↘↓↙←+AC orBD	
이미테이트 레프리카(헤드 리어)	
대미지중 AC or BD	
쉐도우 카피(레프트 라이트)	
→←↙↓↘→+A or B	
스타더즈트 드롭 공중에서 ↓+C	
더블메가스트라이크헤즈	
←→↘↓+AB(헤드)orCD(리어)	
BUST	
스트라이크 헤즈	→↓↘+버튼
대쉬스트라이크 헤즈	
대쉬중 →↓↘+버튼	
프라즈마브레이크	→베기연타
프라즈마 펙터(상 하단)	
↓↘→A or B	
라이트닝 슬래쉬	↓↘→C
레프리카 어택(헤드 리어)	
→↘↓↙← +AC or BD	
이미테이트 레프리카(헤드 리어)	
대미지중 AC or BD	
쉐도우 카피(레프트 라이트)	
→←↙↓↘→A or B	
스타더스트 드롭	공중에서↓+C
라이트닝스트라이크쓰리	
←→↘↓+AB	

히사메 시즈마루

「아마쿠사」가 부활해 출현한 「마성」에서 흘러나오는 「사악한 기운」 속에 「악마의 기」를 느껴 그것을 밝히기 위해 「도원」으로 간다.

전작과 거의 비슷한 느낌을 주나 기본기쪽이 상당히 변화하였다. 또한 커맨드가 겹쳐지거나 하는 부담 또한 상당히 줄었다.

SLASH	
오월우참	↓↙← +베기
우박튕기기	↓↘→+D
시우인(분노시 "호우") ↓↘→+베기	
진 우류광낙참 일정시간 D를 누른후 뗀다	
매우원살진	→↓↘+베기
풍우광풍참	←→↘↓+AB
BUST	
소우공중에서	↑+C
시우공중에서	↓+C
뇌우	"소우"중 베기
시우인 (분노시 "호우") ↓↘→+베기	
매우원살진	→↓↘+베기
진 우류광낙참 일정시간 D를 누른후 뗀다	
우류열살진	←→↘↓+AB

시우인과 겹칠 염려가 없어진 우박 튕기기

점프 강베기의 모션이 바뀌었다

아마쿠사 시로 도키사다

또다른 자신(암흑의 영혼)을 찾아 쓰러뜨리고 다시 하나가 되기 위해 「마성」으로 간다.

명부마장탄과 사령인은 히트가 되면 다운이 되며 봉마각의 성능이 전작 같지가 않다.(상당히 잘 붙잡힌다) 기술의 딜레이가 상당히 줄었으니 예전에 사용하지 않던 기술들도 많이 사용할 수 있다.(전작에 사용하던 기술? 봉마각과 앉아 약한 차기 밖에는 더....)

SLASH	
그대여 암전입멸하라 →↓↘+베기 (후 베기:공격,D:중지)		
사령인	↓↘→+베기
천조봉황라	↓↙← +베기
봉마각(후)	→↘↓↙← +D
봉마각(전)	←↙↓↘→+D
장기단	→↓↘+D
흉명십살진	←→↘↓+AB
BUST	
그대여 암전입멸하라 →↓↘+베기 (후 베기:공격,D:중지)		
명부마장탄	↓↘→+베기
강마초래파	↓↙← +베기
봉마각(후)	→↘↓↙← +D
봉마각(전)	←↙↓↘→+D
계렬장	→↓↘+D
흉명십살진	←→↘↓+AB

특수동작	
A,B동시에 누름	회피
상대의 근거리에서→→AB 상대 뒤로 돌기	
BC 동시에 누름	중단공격
→→C 방어 부수기 (앞으로 밀친다)	
←→C 방어 부수기 (자신의 뒤로 끈다)	
↓↙←→D 무기 튕기기 (무기 소지시) 진검잡기	
상대 다운시 근거리에서↘+베기 소다운 공격	
상대 다운시 근거리에서↑+베기 대다운 공격	
다운시 레버를 ←or→	회피 기립
다운시 레버를 ↖ or ↑ or	↗회피 기립
다운시 레버를 ↓+버튼 안타	체력 회복
스타트 버튼*3 도발후 무기 내려놓기	
떨어진 무기위에서 A or B	무기 잡기
ABC 동시 누름	분노게이지 사용
분노게이지 소멸후 ABC 동시 누름 연속 베기	
분노게이지 소멸후 BCD 동시 누름 일섬	
레버를 →→	대쉬
레버를 ←←	백 스텝
CD 동시 누름	연속베기 입력
(CD후)AAA	공통기 1
(CD후)ABC	공통기 2
(CD후)BBC	공통기 3
(CD후) AABBCCABCCCCC	4번 연속 베기
검객 전용 특수 기술	
CD 동시 누름	자동 연속 베기
ABCD 동시 누름 간단 무기 날리기 공격	

쿠비키리 바사라

SLASH	
영봉	↓↘→+베기
영흡	↓↙← +버튼
친구 부르기	→↓↘+버튼
야귀	←↓↙+버튼
하늘 찌르기	
공중 정점에서 ↓↘→+A or B or C	
다리 찌르기	공중에서 ↓+D
머리 가르기	공중에서 ↙or↘+D
영무 주	←→↘↓+AB
BUST	
땅 찌르기	↓↘→+베기
하늘 찌르기	
공중 정점에서 ↓↘→+A or B or C	
친구 부르기	→↓↘+베기
영편	←↓↙+버튼
영흡	↓↙← +버튼
다리 찌르기	공중에서 ↓+D
머리 가르기	공중에서 ↙or↘+D
영무 몽탄	←→↘↓+AB

바사라 자신이 [illegible]기 위해 [illegible]이지 않으면 안되는 [illegible] 「참홍[illegible]」이 [illegible]라 자신을 부활시킨 「아마쿠[illegible]」 것을 깨닫고 「아마쿠사」의 기를 따라 「도원」으로 간다.

전작과 달라진 점은 별로 없으나 중단공격이 네오지오CD처럼 변하였으며 누에다마는 약간 커졌다. 하지만 언제나 이오리와 비슷해보이는 이유는...

그대여 암전히 죽어라?

최대 3명까지 부를수 있다

베가의 그것(?)과 비슷하다

강마초래파는 10히트까지 된다.

드디어 판명된 가일과 장기에프의 등장!!

스트리트 파이터EX

장르	대전액션	발매일	96년 12월
제작사	캡콤		

캡콤이 또 해냈다!! 가장 뛰어난 게임 밸런스를 자랑하는 캡콤사의 명작 시리즈 『스파2』의 폴리곤 버전 『스파 EX』가 그 모습을 화려하게 수놓고 있다. 아직 이 게임의 발매일 등 구체적인 일정은 결정되지 않았지만, 이번호 게임챔프에선 언제나 앞서가는 잡지답게 놀랍고도 화려한 정보를 여러분에게만 살짝 공개하겠다.

폴리곤 「스파 EX」의 비밀

지난달에는 많은 정보를 소개해 드리지 못해 못내 아쉬웠는데 이번 호에는 만회라도 하듯 화끈한 정보를 일본에서 직접 공수, 챔프독자들에게만 소개하게 되었다. 이제 그 정보를 생생한 사진과 함께 모두 아낌없이 공개하겠다.

화려한 필살기와 액션 게임 중 게임 밸런스에 있어서는 최고라고 불리는 『스파 2』의 뉴 버전, 폴리곤 『스파 EX』의 베일이 점점 벗겨지고 있다. 점점 진화해 가고 있는 시리즈. 이번에는 시리즈에 새롭게 추가된 2명의 캐릭터 이외에도 10명의 모든 캐릭터의 「슈퍼 콤보」는 물론, 새로운 시스템 "가드 브레이크"에 대해서 국내 최초로 사진 공개와 함께 모두 공개하겠다.

아니! 시점변경!

잡는 기술을 사용하면, 팍!! 하고 시점이 변경. 클로즈 업된 그래픽!

폴리곤 처리된 춘리의 발차기 공격에 난타당하고 있는 장기에프! 그래픽은 멋있어 졌지만, 버튼 감각은 그대로라고....

가일의 섬머솔트 킥! 아니.. 가일이 이렇게 높이 뛰다니..
보는 것만으로도 상쾌하다

켄의 슈퍼콤보인 신룡권에 맞은 스카로 매니어

이것이 신 시스템 "가드 브레이크" 이닷!

"가드 브레이크"의 속성을 가진 기술을 방어 중에 상대방 캐릭터에게 사용하면, 일정 시간동안 상대방 캐릭터는 움직이지 못하게 된다. 이 틈에 연속기라든지 필살기를 가하면 상대방 캐릭터는 엄청난 데미지를 얻게 된다.

일단 이 시스템은 성공만 하면 화려한 필살기와 통쾌한 연속기를 가할 수 있다는 장점이 있지만 기술을 내는데 약간 시간이 걸리므로 반격의 위험도 있다는 점을 명심해야 한다. 또 이 시스템을 사용하면 '체력 게이지' 밑에 있는 녹색 게이지가 소비되기 때문에 사용하는 시점을 잘 선택해야 한다.

2명의 신 캐릭터 속에는 낯익은 얼굴이!!

캐릭터의 선택

지금은 변경 가능성도 있지만, 그래픽이 마치 '애니메이션' 같다

가일

아니.. 가일이잖아! 그간 어디 있었니. 이번에도 그의 필살기 소닉 붐은 건재하다

크래커 잭의 던지기 기술. 상대방의 어깨에 메고 던진다. 그의 힘은 아마 장기에프에 버금갈 듯...

가드브레이크시동

지금 방어를 하고 있는 류에게 켄이 "가드 브레이크" 기술을 사용하고 있는 것이다

일단 공격이 성공하면 상대방은 축 쳐진다. 이 때 연속기나 필살기를 한 방 먹이면…

류! 이게 자네의 최후인게!

10인의 「슈퍼콤보」, 초특급 공개

자.. 이 시리즈의 최고 매력은 역시 슈퍼콤보! 슈퍼콤보를 어떻게 사용하느냐에 따라 승부는 많이 달라진다.

이 슈퍼콤보는 보통의 필살기와는 달리 화면 상단에 있는 "녹색 게이지"를 소비하는 것에 의해서 낼 수 있는 기술이다. 이 "녹색 게이지"는 공격을 성공하거나 필살기를 낼 때 저축할 수 있다.

자..그리고 여기에 또 하나 "슈퍼 캔슬"이라고 하는 것이 있다.

이 기술은 실로 엄청난 기술로, 슈퍼콤보나 필살기를 상대방 캐릭터에게 히트시켰을 때 타이밍을 잘 맞춰 '슈퍼콤보'의 커맨드를 입력하면 기술의 동작이 없어지고, 곧바로 다음 공격으로 이어지는 엄청난 기술이다.

예를들어 켄의 경우 파동권 캔슬, 승룡권 캔슬, 신용권이라고 하는 콤보가 가능하다.

류의 진동파동권

류의 필살기는 역시 파동권!! 파동권이 연속해서 가격된다. 폴리곤 처리된 모습이 멋지다!

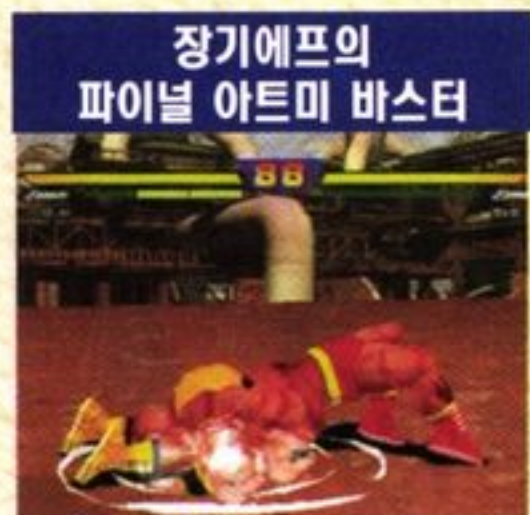
춘리의 천열각

춘리의 18번! 천열각이 장기에프를 가격하고 있다. 이 필살기는 한번 맞으면 10번을 가격할 수 있다. 엄청나군!

켄의 승용열각

한 방으로도 엄청난 타격을 줄 수 있는 승룡권! 켄의 승용열각은 연속해서 가격할 수 있다. 파괴력 만점!

스카로 매니어의 슈퍼 스카로 크레이저

머리로부터 들어가는 이 필살기.. 보는 것만큼 엄청난 데미지를 준다!

장기에프의 파이널 아트미 바스터

경이의 기술 '파이널 아트미 바스터'. 이 기술을 사용하면 먼저 장기에프는 상대방에게 백 드롭을 먹인다. 그리고 그 다음 상대방의 머리를 무릎에 끼고 높이 점프를 한다. 윽.. 살벌하다!!

높이 하늘로 올라가서…

그리고 밑으로 꽝!! 이것이 바로 '파일 드라이버'! 이 필살기 한 방이면..게임은 거의! 어린 아이는 흉내 금지!

가일의 오프닝갠비트

먼저 가일은 펀치로 상대방의 공격한다. 파워 좋군!!

그 다음 숨쉴 틈도 없이 섬머솔트 킥!

독트린다크의 다크샤클

역시 특수부대 출신답게.. 이 친구를 살인 무기로.. 윽!! 너무 무섭다!

그 다음 상대방의 꼬치처럼 들어올린다!! 파워 만점!

푸름푸리나의 프라에크♥람

아라비아 대부호의 딸.. 그러나 그녀의 필살기는 인정사정없다!

귀여운 그녀의 필살기! 살벌하다!

연속해서 똥침! 윽! 이건 아니고 발차기 공격은 상대방에게 엄청난 데미지를 준다!

호쿠토의 기염기

호쿠토의 필살기는 양손으로 기를 모아 발사한다. 그래픽은 가장 멋있다!

화려한 고무술이 전개된다!

크래커 잭의 레이싱 백 페로

격렬한 긴박감

상배방의 배에 연속해서 펀치 공격! 타고는 힘이 장사인 만큼 펀치 위력도 대단하다!

위력적인 박력

상대방을 한 방에 날리는 이 필살기는 마무리이다! 역시 머리나쁜 사람이 힘은 좋아!!

김갑환! 스포츠 맨으로 변신
크래쉬 존

크래쉬 존
CRASH ZONE

장 르	멀티스포츠	현지 발매일	97년 봄예정
제작사	빅 콤	현지 가격	미정

SNK의 킹오파 캐릭터를 좋아하는 게이머들에게 깜짝 놀랄 만한 타이틀이 발매된다. 『크래쉬 존』이라고 명명된 이 스포츠 게임은 『왕중왕』과 『극초 호권』으로 유명한 국내의 빅콤에서 개발중이다. 이젠 쿄와 김갑환이 벌이는 멀티 스포츠 게임의 세계로 빠져들어 보자.

인기 캐릭터 이용한 특이 스포츠

83년 코나미의 하이퍼 올림픽 이후로 여러가지 종류의 스포츠 게임이 등장하였고 현재까지 이르렀다.

현재 나와 있는 이들의 게임들은 기존에 알고 있는 스포츠 종목을 개량시켜 경기를 만들어 냈다.

그러나 이번에 빅콤에서 시도하는 스포츠 게임은 기존에 나와있지 않은 새로운 종목과 특이한 방식을 사용해서 새로운 흥미와 재미를 추구하려 한다. 덧붙혀서 현재 게임 시장에서 가장 인기있는 대전 게임의 캐릭터를 사용해서 인지도를 높이고 캐릭터들의 필살기를 사용함으로 새로운 느낌의 스포츠 게임에 도전하려 한다.

100m 달리기에서 테리가 꼴찌로 달리고 있다

태풍의 필살기

♣ Story

킹 오브 파이터즈 '96의 시합이 끝나고 루갈의 사악한 계획도 사라졌다.
그 후로부터 1년이 지났다. 전세계의 권법가들에게 한장의 편지가 도착했다. 그 편지는...

♣ 초대장

수행을 하고 있는 권법가들에게 금년에도 킹 오브 파이터즈 경기를 개최한다.
다만!... 이번에는 격투가 아닌 새로운 경기 방식을 사용한다. 그럼 경기장에서 보자....

각 스테이지 구성

스테이지는 자신이 원하는 스테이지를 선택한 후 시작할 수 있다. 첫 경기 후 다음 경기 종목은 자동 선택된다.

▲**경기 종목** : 버닝 대시, 해머 드로우, 하이퍼 점핑, 스나이퍼, VS 헤리어, 파워 리플렉터, 점핑 크로스, 라스트 배틀

태풍의 해머 드로우

〈쿄와 테리의 스나이퍼 대결

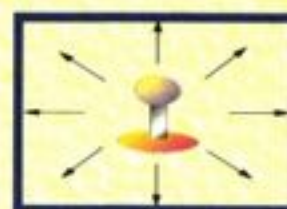
게임의 구성

스테이지는 총 8스테이지이고 7스테이지까지 클리어하게 되면 8스테이지에서는 BOSS와 시합을 하게 된다.

1P와 2P가 동시 게임일 때는 7스테이지 경기가 끝나고 순위가 높은 유저가 8스테이지 보스와 시합을 하게 된다. 각 경기 전에 게임 요령법을 친숙히 알고 있는 캐릭터를 이용해서 게임 조작 방법을 알려준다

■게임 조작 방법

레버 조작은 스테이지 마다 약간씩 다르다. 버튼은 3개를 사용하며 그 중 A, C버튼은 플레이어를 움직일(오른쪽, 왼쪽 다리)때 사용한다. B버튼은 특정 스테이지에서 물건을 던지거나 뛰거나 할 때 사용 한다.

ⓐ ⓑ Ⓒ

테리를 비롯한 8명의 캐릭터들

이 게임에서 사용하는 캐릭터는 총 6명이며 KOF의 쿄, 테리, 김갑환, 아데나를 사용하며 나머지 2명(리사, 태풍)은 오리지널 캐릭터를 사용한다. 또한 각 캐릭터들의 국적, 능력치를 정해서 차별화 시킨다.

캐릭터 셀렉트 화면

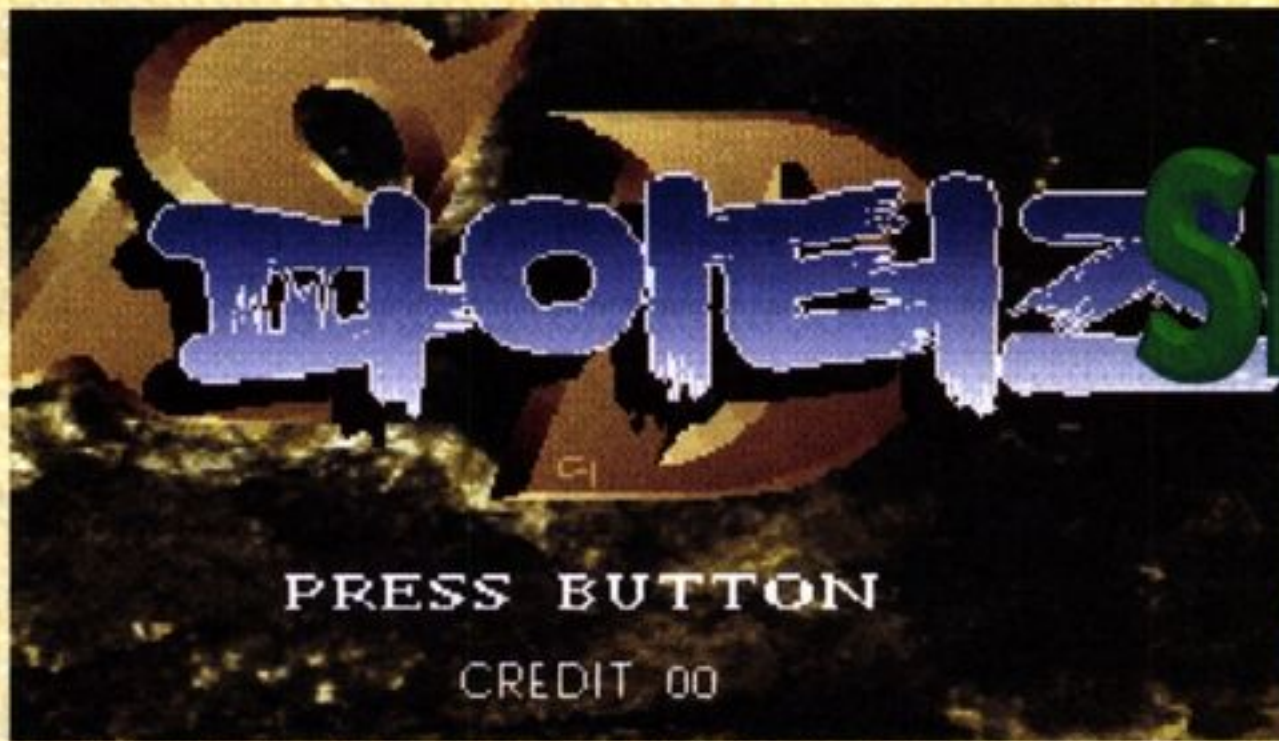
오리지널 캐릭터인 리사와 태풍

■각 캐릭터 능력치

이름	국적	파워	스피드	점프력	필살기
태풍	한국	8	7	7	7
쿄	일본	7	7	7	8
리사	영국	6	10	7	5
아테나	중국	5	8	10	6
김갑환	한국	7	9	8	6
테리	미국	9	7	6	7

최대치 : 10 캐릭터 능력 평균치 : 28

버파키즈 이등신전 두고보자

SD 파이터즈

● 장르	액션	● 현지 발매일	96년10월
● 제작사	세미콤	● 현지 가격	미정

국내 아케이드 개발사 중 많은 타이틀을 내 놓아 호평받았던 「세미콤」에서 독특한 SD 캐릭터들이 격투를 벌이는 액션 게임을 내 놓았다. 기존의 액션과는 새로운 시스템을 도입한 것으로 알려지고 있는 데 자세한 게임 공략은 다음호에 하기로 하고 이번에는 등장 캐릭터들을 소개하겠다.

타이거

국적	한국
본명	강태호
나이	21세

한국의 고대 무술 동방호권(東方虎拳)의 계승자인 강진호의 아들. 어렸을 때 지리산에 버려져 호랑이에 의해 10살때까지 길러졌다. 이 후 세계 최고의 파이터라는 라이거에 의해 죽은 아버지의 복수를 위해 세계 곳곳으로 라이거를 찾아 다닌다

진

국적	중국
본명	
나이	25세

세계 유명한 파이터들을 쓰러뜨린 라이거를 찾아다니며 중국무술로써 라이거와 승부를 해 보고 싶어하는 중국 무술의 달인.

세라

국적	한국계 미국인
본명	강수진
나이	19세

타이거의 친동생으로 어렸을 때의 무서운 기억들을 모두 상실한 채 조나단을 아버지로 알고 밝고 명랑한 여대생으로 성장한다. 그러던 어느날 세라(수진)는 문득 어렸을 때 오빠가 있었다는 사실을 기억하고 그때부터 자신의 출생에 대한 의문을 갖기 시작한다.

조나단

국적	미국
직업	자동차 정비공
나이	45세

라이거의 습격 때 친구 강진호의 두남매를 데리고 도피하던 중 타이거(태호)를 산 속에서 잃어버리고 수진만 미국으로 데려간 장본인. 그후 태호를 백방으로 찾지만 어딘가 살아있다는 소식만을 들은 것이 전부일 뿐...

문득 태호가 라이거를 찾고 있을거란 생각을 한 그는 라이거를 찾으면 태호를 만날 수 있을거라 믿게 된다.

타이푼

국적	멕시코
직업	권투 선수
나이	22세

세계 챔피언이 되려고 미국에 왔다가 우연히 만난 세라(수진)에게 호감을 가지게 된다. 그러던 중 세라의 사정을 알게 되고 그녀를 도와주기로 결심한다.

다이구찌 야마다

국적	일본
직업	인터폴 유도 사범
나이	32세

항상 웃는 모습과는 달리 돈이 되는 일이라면 무슨 일이든지 한다. 라이거에게 많은 현상금이 붙어 있다는 것을 안 이후 라이거를 잡으러 다닌다.

메피스토

국적	독일
직업	
나이	불명

어둠의 지휘자. 죽은 혼령들을 마음대로 조정하며 싸우는 뮤직 파이터. 라이거를 자신의 편으로 만들어 음악으로써 세계를 지배하려는 망상을 품고 있다.

쇼

국적	이탈리아
직업	합기도 도장 사범
나이	30세

이탈리아 합기도 도장 사범. 3년전 라이거에게 무참히 당해 도장문을 닫는 수모를 겪은 후 지하 파이터가 되서 무술을 연마한다.

라이거

국적	불명
직업	불명
나이	불명

보스. 세계 각지의 유명한 파이터를 한 명씩 쓰러뜨리며 자칭 세계 제일의 파이터라고 하는 정체 모를 사나이. 그의 목적은 아무도 모르며 의혹으로 둘러싸여 있다.

ARCADE

료와 기스가 퀴즈로 격돌한다!

퀴즈! 킹 오브 파이터즈

장르	퀴즈	현지 발매일	96년12월 예정
제작사	SNK/빅콤		

국내 아케이드 개발에 앞장서고 있는 빅콤에서 얼마 전 네오지오용으로 출시되었던 킹오파 캐릭터 퀴즈 게임을 아케이드용으로 컨버전하여 출시할 예정이다. 현재 한글화 작업이 순조롭게 진행 중이어서 곧 코믹티컬한 퀴즈 『킹 오브 파이터즈』를 오락실에서 만날 수 있게 될 것이다.

킹오파 캐릭터가 등장하는 퀴즈

각 캐릭터마다의 왠지 코믹한 표정과 문제의 다양함이 플레이어를 유혹한다. 네오지오용보다 더욱 파워 업된 내용과 킹오파 캐릭터를 등장시킨 신 선한 설정으로 그동안 퀴즈에 관심을 가지지 않았던 유저들에게도 크게 어필할 것이다.

고바위도 황당해하는 킹 오브 퀴즈!

네오지오용에서는 SNK의 캐릭터들을 소개하는 모드가 있었는데 아케이드에서는 어떻게 될 지 아직까지는 알려지지 않고 있다. 캐릭터들은 네오지오를 대표하는 캐릭터들이 전부 다 모였다.

1인 플레이 화면

사무라이 팀

아랑전설 팀

용호의 권 팀

STORY

-제 1 편- 『유리, 다시 납치되다.』

스토리는 유리가 다시 납치된 이후부터 시작된다. 그리고 진행을 하다보면 곳곳에 배치되어 있는 캐릭터 또는 엑스트러들이 간간히 출현하여 코믹함을 더해준다. 그리고 단서를 조금씩 얻기도 한다. 처음에 출현하는 엑스트러는 강도의 아버지로서 여성 캐릭터로 플레이해 보면 알겠지만 어처구니 없는 말을 한다.

이것이 전체 지도이다

기본 SYSTEM

1. 2명의 플레이어가 즐길 수 있다.

대전시에는 4명의 캐릭터의 증가이다

2. 플레이어가 선택한 캐릭터의 체력 게이지가 존재한다. 이것은 격투 게임과 동일하게 설정되어 있다. 단 대전 게임 시에만 존재한다.

정답률 0%, 50%

3. 문제를 먼저 맞추면 상대에게 그 상황에 맞는 기술을 상대에게 사 용하는데 이것은 심플한 애니메이션으로 처리되어 있다. (대전 모드)

조금은 색다른 맛을 느낄 수 있다

4. 두명 중 한명의 체력 게이지가 모두 소모되면 패하게 된다. 그만큼 지금까지의 퀴즈 게임의 생명점(발언권: 예를들어 3~4번의 오답을 말하면 GAME OVER)을 벗어난 형식인 것이다. 퀴즈 킹 오브 파이터즈는 대전이라는 요소를 집어 넣음으로서 서로 치고 받으며 서로의 체력 게이지가 없어질 때까지 플레이한다는 것이 장점이다.

테리의 승리

테무진을 쉽게 통과했다

5. 상대에게 일정량의 데미지를 주게 되면 상대의 얼굴이 찌그러지며 코피가 나는 코믹한 장면을 관람할 수 있다.

Mech Survival

젊음으로 승부한다!

주윤전자

지난해 월드컵의 한국 개최를 염원하는 분위기에서 발표된 체련 게임이 있었다. 『2002년 월드컵 P.K』라는 이 작품은 직접 공을 차서 골대에 집어 넣는 현실감과 호쾌한 타격감으로 게이머들뿐 아니라 일반인들에게도 많은 주목을 받았다. 이달의 ARC 개발사 탐방은 체련 게임과 최근에는 다양한 장르의 아케이드 게임 개발에 매진하고 있는 속이 꽉 찬 개발사 「주윤전자」를 찾아 보았다.

체련형 게임 등 국산화 선두주자

1985년 일우전자라는 이름[illegible] 설립된 「주윤전자」는 그동안 [illegible] 시스템, 음성 합성 시스템 [illegible] 등 F/A용 제어기기 등을 개발해 오다가 아케이드용 H/W와 S/W의 개발 쪽에 치중하기 시작한 지는 그리 오래되지 않았다.

주윤전자가 1993년 10월 최초의 순수 개발 게임인 『롤링 픽스』는 그들이 아케이드 게임계에 첫선을 보인 작품으로 이후 노하우를 쌓아 94년 3월에는 다양한 아이템과 대전 형식을 가미한 퍼즐 『도리도리』를 개발해 내기도 했다.

지난해 일본의 개발사가 제작한 『월드컵 P.K』라는 체련 게임은 일본 제품의 가격과 부피가 너무 커 국내 업자들에게 외면당해 왔으나 주윤전자에서 연구를 거듭해 상당수의 외국산 부품을 국산화하는데 성공하고 제품의 사이즈를 축소[illegible] 내 『월드컵 P.K』의 저가 [illegible] 만들어 [illegible] 현재는 유원[illegible] 오락실 [illegible] 등의 그다[illegible] 수 있는 체련 시설로 한 몫 해내고 있다.

『월드컵 P.K』

위치센서를 이용해 비디오 게임과 기계식 게임의 접목을 시도한 체련 게임. 다양한 이벤트와 캐릭터를 3D로 처리하고 있다

『도리도리』

다양한 아이템과 특이한 진행 방식을 채택한 주윤전자의 퍼즐게임

특이 장르로 승부

주윤전자는 현재 3개 프로젝트 팀으로 나뉘어 다양한 장르의 게임을 개발 중인데 3차원 엔진을 이용한 새로운 스타일의 액션 아케이드 게임인 『메크 서바이벌』과 귀여운 캐릭터들이 알카노이드 방식의 대전을 벌이는 『말랑말랑』 등이 연말 발매를 목표로 한창 작업 중에 있다. 또 기획 단계의 게임으로는 메카닉 캐릭터들이 출연해 고속의 속도감을 즐기는 근미래적인 게임 『스페이스 런너』와 2차원 진행형 아케이드 게임 『암행어사 보디가드』, 또 여성들을 위한 RPG 게임 『부루마블』 등이 있다.

이렇게 다양한 장르의 게임에 도전하고 있는 주윤전자는 개발 중 가장 큰 문제를 인력의 수급 부족을 꼽고 있다. 매년 일정 인원의 병역 특례 인원을 병무청으로부터 배정받고 있지만 적당한 개발자를 찾기에는 난점이 많다고한다. 그러나 주윤전자는 적은 인원이라도 효과적으로 프로젝트 팀을 구성해 기존에 보기 힘든 특이한 게임 개발에 전념하고 있다. 이런 이들의 눈빛에서 체련형과 특이 장르 게임에 있어서 머지않아 일본의 수준을 앞지를 수 있다는 강한 자신감이 엿보였다.

메크 서바이벌

말랑말랑

"우리만의 독특한 장르의 게임을 만들터"

주윤전자 개발실장 김형진씨(24세)

"저희 주윤전자의 장점이라면 개발 인력의 평균 연령이 23세로 아주 젊다는 것과 분위기가 아주 자유롭다는 것입니다. 프로그래머 3명, 그래픽 디자이너 2명, H/W 디자이너 2명 등 개발팀 7명 전원이 병역 특례 인원입니다. PC통신의 게임 전문 동호회 등을 통해 모집 광고를 내고 기본적으로 게임 프로그래밍에 대한 지식과 열의를 갖고 있으면 주윤전자의 가족이 될 수 있습니다." 설립 초창기부터 하드웨어 개발을 담당해 온 김형진 실장은 자유로운 분위기 속에서 자신이 좋아하는 게임을 개발할 수 있다는 것을 주윤전자의 장점으로 든다. 그 자신도 현재 병역 특례 인력이지만 단지 의무감이 아닌 국산 개발에 대한 열정을 가지고 불철주야 작업에 매달려 있다.

"최근의 국내 ARC게임 개발 분위기는 일본의 인기 게임을 약간 변형해 출시하는 경향이 짙어 지금까지도 카피의 천국이라는 오명을 씻지 못하고 있습니다. 저희는 카피의 분위기와 폴리곤 유행에 휩쓸리지 않고 2D와 3D가 복합된 게임을 추구하고 있습니다. 그 중 하나인 『메크 서바이벌』은 다양한 스테이지에서 펼쳐지는 현장감 넘치는 유니트 액션 게임으로 지금까지는 발매된 적이 없는 국내 최초의 시도입니다." 이렇듯 국산 아케이드 게임의 신장르 개척에 앞장서고 있는 주윤전자의 김 실장은 실제로는 『C & C』나 『은하영웅전설』 등 전략 시뮬레이션 광으로 언젠가는 이런 장르의 게임도 아케이드용으로 개발하고 싶다고 야무진 포부를 밝혔다.

애니정보국

국외뉴스

국제 애니메이션 대회 일본 히로시마에서 개최

지난 8월 22일부터 26일까지 「제 6회 국제 애니메페스 히로시마 대회」가 일본 히로시마에서 개최되었다. 세계의 애니메이션 최신작이 총 집결된 이 대회는 2년에 한번 열리며 공개심사를 걸쳐 수상작을 선출하도록 되어 있다. 이번 제 6회에서 수상한 작품은 체코의 「레베테」이며 이 작품은 작가의 인생관을 느낄 수 있는 「인간」을 그린 작품이라는 평가를 받고 있다. 또한 여성 작가가 수상한 것은 이번 대회가 최초이다.

오시이 마노루 감독, 애니메이션 전집 발매

오시이 마노루 감독의 극장편 애니메이션 전집이 박스 EDITION으로 발매된다. 이번 작품은 모두 7개의 작품으로 전 6장, 12면으로 LD가 구성되어 가격은 40,000엔이다.

이 박스에디션의 내용은 우르세이 야쯔라 ONLY YOU -NO CUT-, 우르세이 야쯔라 뷰티풀 드리머, 기동전사 패트레이버 극장판, 기동전사 패트레이버2 -THE MOVIE-, OVA 시리즈를 재편집해 새로운 신을 추가한 극장 공개판 마로코천사의 알미궁이야기 파일 538 등이다.

또한 애니메이션 전집 안에는 보너스로 해설서, 「로케이션 포토집/포토-CD판」, 「오리지날 뮤직CD」를 준다. 한편 박스의 일러스트는 오시이 마노루 감독이 직접 디자인한 것으로 알려졌다.

국내뉴스

영구아트무비 공상과학영화 「드래곤 투카」 제작

영구아트무비(대표이사 심형래)에서 일곱번째 어린이 공상과학영화인 「드래곤 투카」를 제작한다. 지난 10월 23일 논현동 써네하우스에서 사업설명회를 갖고 영화에 이어 캐릭터 사업도 병행한다고 발표했다. 총제작비 16억원을 투자하는 「드래곤 투카」는 고품질 SFX영화로 심형래 씨의 10년간 영화제작의 집대성이 될 것이라고 관계자는 말했다. 특히 국내 최대의 특수 효과 마스터인 「LIM」이 컴퓨터 그래픽을 맡아 고화질을 보이고 있으며 해외 수출도 예상하고 있는 것으로 알려졌다.

이날 캐릭터 사업설명회는 겨울방학과 봄 신학기를 노려 「드래곤 투카」의 공룡 투카를 비롯해 영구 등의 캐릭터를 상품화시키기 위한 사업을 도모하기 위해 열린 것이었다. 모험과 액션을 가미한 이번 「드래곤 투카」는 상품 개발 가능성을 고려한 영화로 앞으로 국내 캐릭터 사업에 큰 역할을 담당할 것으로 기대된다. 개봉은 12월 29일 코엑스 국제회의실.

「짱구는 못말려」작가 한국에서 사인회

지난 10월 19일 잠실 롯데 월드 무지개 분수대 앞에서 일본 만화가 '우스이 요시토'의 사인회가 있었다. 우스이 요시토는 「짱구는 못말려(원제: クレヨンちゃん)」로 한국에서도 많은 인기를 얻고 있으며 현재 10권까지 발행되고 있다.

성에 대한 호기심을 어린이의 시각으로 본 이 만화는 성인만화의 정형을 깬 새로운 형태의 성인만화로 인정받고 있다. 이날 잠실 롯데월드는 우스이 요시토의 사인을 받기 위한 만화 팬들로 대 성황을 이루었다.

영상산업투자 지침서 될 백서 나와

영화 「아마게돈」의 제작 전과정을 정리 분석한 백서가 발간되었다. 「아마게돈」 제작에 관련된 모든 내용과 자금운용, 세금처리 등 수치에 대한 사항이 자세하게 수록되어 있으며 이후 기업들의 영화투자 방안까지 제시하고 있어 관심을 불러 일으키고 있다.

영화 「아마게돈」은 국내 흥행부진으로 11억원의 적자를 기록했었으나 자금운용과 제작관리를 철저히 함으로써 손실을 최대한 줄일 수 있었다. 게다가 예상밖의 홍보 효과와 게임, 캐릭터 상품 및 비디오 판권료가 많아 다른 기업의 투자의욕을 높인 것으로 나타났다. 영화 「아마게돈」의 제작과정을 정리 분석한 백서가 앞으로 영상산업투자기업에 필요한 지침서가 될 것으로 관계자들은 기대하고 있다.

삼성, 애니메이션 사업에 투자

삼성이 일본의 애니메이션 사업에 투자한다. 삼성은 연간 10억에서 20억엔 규모로 애니메이션 제작에 투자하는 것 외에 일본의 제작사로부터 기술 도입을 추진한다고 밝혔다. 삼성은 영상산업을 중심으로 하는 엔터테인먼트 사업을 장래의 성장 중추사업으로 평가하고 있다.

한편 미 월트 디즈니사도 일본 기업과 제휴하고 있어 세계적으로 경쟁력을 지닌 일본 애니메이션에 대한 쟁탈전이 펼쳐지게 되었다.

삼성은 지난 95년 7월 삼성영상사업단을 설립하여 삼성물산, 삼성전자 등 그룹 산하 각 회사에 흩어져 있던 레코드 회사 2개, 비디오 소프트 메이커 2개, CATV회사 2개 등 엔터테인먼트 관련기업을 통합하여 엔터테인먼트 사업을 종합적으로 전개해 나갈 계획이다.

이번에 일본으로 진출하는 애니메이션팀은 일본에서의 수익 배분을 목표로 작품의 판권을 획득한 후 아시아 권을 중심으로 판매 배급망을 확립할 계획이다. 아울러 삼성은 아직 타이틀명은 밝히지 않고 있으나 이미 제작 출자에 들어갔다고 밝혔다.

애니소프트

WINDOWS용 게임 「신세기 에반게리온」 등장

일본 텔레비전에서 애니메이션으로 인기를 모았던 「에반게리온」이 WIN95용 게임 「신세기 에반게리온」이 되어 등장한다. 96년 연말 발매를 목표로 개발중인 이 게임은 콜렉터즈 디스크를 활용해 디스크 톱의 싱크로율을 극한까지 올리고 있다.

게임의 타임 테이블은 넬프의 독일 제 3지부에서 아스카와 카기료지가 EVA 10호기와 함께 일본에 오는 「아스카 일본에 오다」를 비롯해 아일스사이즈의 사도가 넬프 본부에 침입해 본부 폭발을 시도하나 간신히 피하는 「사도 침입」 등 6개의 시나리오로 되어 있다. 이 때의 신지는 아스카와의 제휴를 고취시키기 위해 유니존의 특별 훈련을 하기도 하고 수학여행 대신 온천으로 놀러가기도 하는 밝고 건강한 소년이다. 캐릭터는 메인 캐릭터를 비롯해 카지료와 아스카가 새롭게 등장한다. 스테이지는 유원지인 호수와 신지가 다니는 중학교가 무대가 된다.

파워 업된 영상으로 재등장하는 「크리스타니아」

작년 영화 「최초의 모험자들」에서 영상화가 실현된 「리전드 오브 프리스타니아」가 OVA화된다. 이번에는 전작의 캐릭터에 새로운 캐릭터를 첨가하는 설정으로 되어 있다. 이야기는 극장 이야기를 바탕으로 하고 있으며 각 캐릭터가 조금 더 성숙한 모습을 보이고 있고 복장과 무드,표정 등이 달라졌다. 제 1권은 11월 21일 발매 된다.

이상한 유희

「사신천지서」라고 하는 고문서의 힘에 의해 다른 세계인 홍남국으로 빠진 소녀 미카오의 사랑과 모험을 그린 작품. 홍남국에 있는 주작과 청룡의 싸움으로 많은 세월이 흘러 이야기가 시작된다. 주작의 소원이 이루어져 미아카는 현실세계로 겨우 돌아와 다마호매와 함께 유와 평화로운 생활로 되돌아온다. 그런 어느날 미아카는 오빠인 규개와 오빠 친구, 그리고 다마호매와 함께 모리오우에 간다.

그곳에 있는 무당의 묘소에 가기 위해서이다. 그런데 갑자기 다마호매의 몸이 붉은 빛에 휩싸여 홀연히 사라져 버린다. 동시에 국립도서관에 있던 사신천지서도 없어져 버리고 마는데…

보마 판타라임

마법의 세계와 인간세계3는 지금까지 약 1달에 한번 경계선의 문을 열어 서로 교류를 해 왔다.

그러나 그것을 유쾌하게 생각지 않은 일각족의 페가수스는 양쪽의 우호의 상징인 마법의 구슬을 훔쳐서 인간세계에 여기저기 던져 버린다. 그대로 내버려 두면 마법 구슬은 인간세계에 존재하는 분노와 증오를 흡수해 「보마」라고 하는 요괴로 둔갑해 버리고 만다. 이를 막기 위해 변신능력을 갖고 있는 마법 세계의 미소녀 라임과 전투력이 뛰어난 바스 두사람을 파견해 마법 구슬을 회수하도록 한다.

신 파이권 포리마

「이 세상에 악이 존재하는 한 정의가 나를 부른다」. 인공섬에 만들어진 초 하이테크 도시, TOKIO 플라스에 살고 있는 한 청년은 보잘것 없는 탐정 밑에서 조수로 일하고 있지만 탐정 사무실은 휴업중이다.

대신에 그 빌딩 1층 다방에서 종업원으로 생활을 꾸려나가고 있지만 이곳도 손님이 없어 파리만 날리고 있었다. 그러던 어느날 고등학교 친구인 천재적인 과학자로부터 선물을 받아 그의 운명은 크게 변하게 되고 알수없는 운명이 전개되는데….

가쿠고의 추천

때는 가까운 미래. 대 이변에 의해 황폐해진 지구는 폭력과 악이 판을 치는 약육강식의 세계로 바뀌었다. 그런 시대에 강화외골격과 필살기인 영식격투술을 익힌 소년 가쿠고는 사람들을 괴롭히는 악의 무리들과 싸우기 시작한다. 그러나 괴물 여자인 하무코를 비롯해 생체무기를 조정하며 인류를 멸망시키려고 하는 악당이 바로 자신의 친형인 줄은 꿈에도 생각지 못한다.

일본 상반기 베스트 타이틀

'96 상반기 LD 베스트 10

1. 신세기 에반게리온 제네시스 0:3
2. 신세기 에반게리온 제네시스 0:4
3. 신세기 에반게리온 제네시스 0:2
4. 신세기 에반게리온 제네시스 0:1
5. 신세기 에반게리온 제네시스 0:5
6. 기동전사 건담 제08MS소대 2
7. 기동전사 건담 제08MS소대 1
8. 귀를 기울이면
9. 신기동전기 건담W 2
10. 신기동전기 건담W 3

'96 상반기 애니메앨범 베스트 10

1. 네온제네시스 에반게리온 2
2. 네온제네시스 에반게리온 3
3. 네온제네시스 에반게리온
4. 슬램덩크 테마집
5. 신기동전기 건담W OPERATION 4
6. 마법기사 레이어스 오리지널 북 2
7. 천공의 에스카프로네 (TV사운드 트랙)
8. 마크로스 7 MUSIC SELECTION FROM GALAXY NETWORK CHART VOL.2
9. 슬레이어즈 EX.4
10. 슬레이어즈 EX.1

지난호에는 반투명 기법과 파레트 스크롤에 대해서 알아보았다. 이 기법들은 2D 처럼 보이는 게임들은 물론 이거니와 3D 처럼 보이는 게임에서도 응용할 수 있는 기법들이다. 그럼 3D 처럼 보이게 하는 방법에는 어떠한 것들이 있을까? 이번호에는 입체적으로 보이게 하는 기법들을 간단히 소개하기로 한다.

쉽고 재미있는 게임제작의 기법

제 3회

필자:이동운
(주) 주윤전자 프로그래머

입체적으로 보이는 게임들

최근에 게임센터에 가보면 입체적으로 보이는 게임들을 많이 볼 수 있다. 이러한 게임들을 우리는 3차원(3D)게임이라 부른다. 이렇게 공간감을 주기 위한 3차원적인 기법에는 여러가지가 있고 지금 이순간에도 새로운 기법이 만들어지고 있을 것이다.

물론 3차원적인 기법은 속도가 관건이다. CPU 내지는 기타 하드웨어의 성능이 월등히 좋은 웍스테이션이나 중형 컴퓨터 이상이라면 관계가 없겠지만, 하드웨어의 성능에 제한이 있는 경우(말하자면 일반 컴퓨터 같은 것)에는 그 하드웨어의 성능에서 최대한의 효과를 얻기 위해 여러가지 기법들이 개발된 것이다. 그럼 그런 기법에는 어떤 것들이 있을까? 여기서는 최근까지 많이 알려졌고 사용되고 있는 기법들 중에서 대표적인 것을 몇가지 추려보았다(다음에 나오는 기법들의 몇몇 명칭은 정해진 것이 아니며 필자가 임의로 붙인 것임을 이해하기 바란다).

1.레이 캐스팅 (RAY CASTING)

하드웨어의 성능에 따른 제약이 적은 반면에 속도는 비교적 빠르며 만족할 만한 3차원 공간을 얻어낼 수 있는 기법이다. 이 기법을 사용한 대표적인 게임은 둠의 전신인 '울펜스테인-3D(IBM PC 용 게임)' 라는 게임이 있다.

구현방법에 대해서 간단히 설명하면 게임의 가로 해상도만큼의 가상광선을 쏘아서 벽과의 거리를 계산하고 이것으로 보여지는 그림들의 크기를 확대하거나 축소해서 입체적으로 보이게 하는 기법이다(사진 참조). 단, 이 기법은 벽을 그리는데만 사용되며, 최근에는 위에서 단점으로 지적한 벽의 높이 개념 등을 개량한 기법들도 등장하고 있다.

장 점	단 점
• 프로그램적으로 구현하기가 비교적 수월하다. • 속도가 빠르다.	• 공간구성이 바둑판식으로 되어 있어야 한다. • 여러층의 구성이 아닌 단층구성만이 가능하다. • 공간을 구성하는 벽의 높이가 모두 같아야 한다.

▲IBM PC 용으로 높은 인기를 끌었던 울펜스테인-3D

▲사진에서는 시야를 60도로 해보았다. 사진의 오른쪽은 예상 결과이다

2.복셀(VOXEL)

레이 캐스팅 기법이 벽을 표현하기 위한 기법이었다면 복셀은 바닥을 표현하기 위한 기법이라고 할 수 있다. 이 기법을 사용한 대표적인 게임은 '코만치(IBM PC용 게임)' 가 있다. 이 게임의 바닥을 자세히 살펴보면 평면이 아닌 굴곡을 아주 자연스럽게 표현해 내고 있는데 이것이 복셀 기법이다.

장 점	단 점
• 굴곡이 있는 바닥을 자연스럽게 표현할 수 있다 • 실시간 처리이면서 속도가 빠르다	• 굴곡의 표면에 텍스쳐 맵핑이 어렵다 • 터널같은 층구조는 불가능하다

구현방법에 대해서 간단히 설명하면 굴곡의 높이를 표현하기 위해 점마다 가지고 있는 색깔을 이용하는 것인데(사진 참조), 지도에서 산을 표현하기 위해 높이에 따라 색을 다르게 사용하는 것(또는 등고선)을 생각하면 이해가 빠를 것이다. 최근의 개량된 기법에는 텍스처 매핑이 가능한 것들이 등장하기도 했다.

◀복셀기법의 구현화면

3.매직 카펫 엔진(?)

이 기법의 정확한 명칭은 이 기법을 이용한 대표적인 게임이 '매직 카펫(IBM PC용 게임)' 이기 때문에 마땅한 명칭을 찾지 못한 필자가 임의로 정한 것이다(^^; 그러나 프로그래머들 사이에서는 그

장 점	단 점
•복셀의 장점을 가지면서 굴곡의 표면에 텍스처 맵 핑을 할 수 있다	•터널같은 충구조는 불가능하다 •복셀에 비하여 굴곡에 각이 생긴다

냥 이렇게 부르기도 한다).

구현방법에 대해서 간단히 설명하면 복셀과 같은 원리이나 표현결과가 텍스처 매핑이 가능한 폴리곤으로 이루어 진다.

4.BSP-TREE

둠! 디센트! 둘다 IBM PC 용 게임이지만 너무나 유명해서 둘 중의 한개라도 이름은 들어봤을 것이다. 바로 이 게임들이 BSP-TREE 기법을 이용한 대표적인 게임이다.

▲둠의 게임 장면. 둠은 닌텐도 64용으로도 이식예정이다

장 점	단 점
•레이 캐스팅 기법처럼 벽을 그리는 기법이지만 바둑판식의 제한이 없어졌다	•레이 캐스팅에 비해 구현 방법이 다소 어렵다

구현방법에 대해서 간단히 설명하면 레이 캐스팅과 비슷하다. 다만 벽을 구성함에 있어서 직각이 아닌 다양한 모양을 구성할 수 있는데 이러한 구성자체를 트리구조로 만들어 놓고 먼 거리부터 빠르게 표현하는 것이다.

장 점	단 점
•거의 완벽한 3차원 공간을 구성할 수 있다	•계산하는 중간 과정에서 많은 속도를 필요로 한다

▲버철 파이터 시리즈와 철권, 기타 최근의 업소용 게임에서 쉽게 볼 수 있는 3차원적인 게임은 대부분이 폴리곤을 이용하고 있다. 사진은 새턴용 게임 '팬져드래군 쯔바이'

5.폴리곤

대표적인 게임으로는 너무나 유명한 '버철 파이터', '철권', '버철 캅', '데이토나USA', '릿지레이서' 시리즈와 IBM PC용의 비행 시뮬레이션 계열을 들 수 있다(특히 PC 쪽의 역사가 훨씬 오래되었다). 과장해서 말하면 최근 게임센터에서 볼 수 있는 모든 입체적인 게임은 전부 폴리곤을 이용한 게임이라고 해도 될 것이다.

예를 들어 손가락에 걸려있는 고무줄을 생각해보자. 손가락 3개를 이용해서 고무줄을 삼각형 모양으로 만들고 이것이 하나의 폴리곤이라고 가정하자. 손가락의 위치를 바꾸면 크기도 변하고 원하는 모양을 만들 수 있을 것이다. 폴리곤은 이런 원리이다. 즉, 손가락의 위치를 점의 위치라고 하고 고무줄을 선으로 보면 점과 선으로 연결된 삼각면이 하나의 폴리곤이 되는 것이다.

폴리곤에 대해서는 독자들이 자세히 알고 싶어할 것이다. 다음호에서 폴리곤만을 설명하기로 하며 이번호에서는 생략한다.

●위에서 소개한 기법들은 하나의 게임에서 복합적으로 사용할 수도 있다. 즉, 바닥은 복셀로 이루어지고 벽은 BSP-TREE, 그리고 캐릭터는 폴리곤으로 만들어 낼 수도 있는 것이다. 여러분이 기획하는 게임에서 어느것이 현실적으로 사용하기 편하며 실용적인지 그리고 프로그래머가 구현할 수 있는지는 미리 검토해 보아야 할 것이다. 또한 프로그래머가 되고 싶다면 3차원 게임을 구사하기 위해 학교에서 삼각함수를 열심히 공부하면 좋은 효과가 있을 것이다.

다음호에 계속

▶용어설명

- **텍스쳐 매핑** : 원하는 그림을 벽이나 자동차 사람몸 등에 입체적으로 입혀져 있는 것처럼 그리는 기법.
- **웍 스테이션** : 원하는 작업만을 위해 전문적으로 만들어진 고성능 컴퓨터. 일반 IBM PC보다 성능이 훨씬 좋다.
- **트리구조** : 데이터를 처리하기 쉽도록 나무구조 형태로 나열하는 데이터 처리방법.

트리구조의 예

깜짝소식!

美3DO사 플레이스테이션 개발 모색

깜짝 놀랄만한 일이 하나 일어났다. 3DO사가 플레이스테이션의 소프트웨어의 개발을 고려하고 있는 중이라는 것이다. 이 회사 계열회사인 뉴월드 컴퓨팅사가 게임 소프트웨어를 개발하여 3DO사를 통해 직접 발표하는 방식이나 아니면 플레이스테이션 게임으로 잘 알려진 소프트웨어 회사에 위탁판매를 한다는 프로젝트의 추진까지 종료되었다는 것이다. 3DO사의 최고 책임자인 트립 호킨스는 32비트의 시장를 별로 중요하게 생각하지 않았고, 전부터 회사의 경영전략도 PC의 개발과 발표, 인터넷, 64비트에 치중했었다. 그러나, 이제 이 상황은 완전히 뒤바뀌었다.

작년에 뉴월드를 인수했을 때, 개발자들은 이미 플레이스테이션 프로젝트를 시작하고 있었다. 이런 움직임으로 봤을 때 3DO사의 플레이스테이션의 시장진입은 시간문제라고 할 수 있으며 최근 3DO사가 금성, 마쓰시타, 산요등의 유수의 전자회사들과 공동으로 개발, 시판했던 3DO 게임기의 포기를 공식적으로 발표한 것과 거의 동시에 나온 이야기라서 귀추가 주목된다.

96 월별 게임왕 가리기

나를 사로잡은 최고의 게임은 '이거'

지난해 발매된 새턴용 버철 파이터, 버철 캅, 세가 랠리 등의 인기가 여전한 가운데 금년에도 대작 게임들이 속속 발매되었다. 새턴의 경우 가디언 히어로즈와 스트리트 파이터 제로, 플스의 경우는 제 4차 슈퍼 로보트 대전S와 폴리스너츠가 발매되며 새로운 게임 전쟁에 돌입했다. 또한 나이츠의 경우 정식발매로 용산의 비디오 게임 시장은 활기를 되찾기 시작하여 침체된 시장에 단비 역할을 하기도 했다. 챔프에서는 창간 4주년을 기념하여 각 월별로 가장 인기를 끌었던 게임을 여러 참고자료를 수집, 통계하여 독자 여러분에게 새로운 기획을 전하고자 한다.

1월

TOTAL WIN: 가디언 히어로즈(SS)

후보작 : 가디언 히어로즈(SS), 스트리트 파이터 제로(SS), 제4차 슈퍼 로보트 대전S(PS), 폴리스너츠(PS)

무차별 격투 액션 게임 가디언 히어로즈

WIN의 험난한 길

새턴 최고의 액션 게임으로 일컬어지고 있는 가디언 히어로즈의 가장 큰 특징은 3라인을 사용한 필드 이동과 패싸움(?), 무한연타 공격이다. 최대 4인 동시로 싸우는 배틀과 개성있는 수십명의 캐릭터들, 격투 게임의 상식을 초월한 엄청난 연속기는 유저들의 폭력성(?)을 대만족시켜주었다. 이 게임 때문에 용산 등지의 새턴 멀티탭이 동이 났다는 후문도...

근거 있다!

제4차 슈퍼 로보트 대전S와 폴리스너츠는 알다시피 타 기종(SFC, 3DO)의 이식게임이다. 이식 게임은 아무래도 새로운 게임에 비하면 참신성이 떨어지기 마련이다. 4차 로봇대전은 캐릭터들의 음성 삽입과 시나리오상의 약간의 변형됨이 있었지만 SFC판을 해본 유저들을 모두 흡수하는 것에는 실패했다. 폴리스너츠는 방대하고 짜임새 있는 시나리오와 멋진 그래픽을 가지고 있었지만 일본어를 모르는 유저들은 내용의 이해가 힘들기 때문에 재미가 반감되어서 '매니어 게임'이라는 이미지가 강했다. 하지만 가디언 히어로즈는 버파2 발매 이후 새로운 격투 게임을 기다리던 유저들의 기대에 부응했고 누구나 간편하게 통쾌한 타격감을 느낄 수 있었으며 액션 게임임에도 불구하고 레벨 업, 멀티 시나리오의 채택 등이 있어서 RPG 유저들까지 끌어모을 수 있었다.

■공략 참고
제4차 슈퍼로봇대전 :
게임챔프 4월호

2월

TOTAL WIN: J리그 프로사커 클럽을 만들자

후보작 : J리그 프로사커 클럽을 만들자(SS) 뱀파이어 헌터(SS), 바하무트 라군(SFC)

WIN의 험난한 길

『J리그 프로사커 클럽을 만들자』의 경우 뒤늦게 인기를 얻은 게임이다. 상당히 생소한 타입의 게임이어서 처음에는 인기가 없었지만 축구단 경영 시뮬레이션이라는 새로운 장르의 독특한 특징과 당시 월드컵 등에 대한 관심 때문에 나중에는 상당히 인기를 끌었다. 이 게임은 한번 빠지면 헤어나기 힘든 매력이 있으며 간단히 한번 즐기고 끝내는 게임이 아니

축구단 경영 시뮬레이션 J리그 프로사커 클럽을 만들자

이도가 낮아 금새 싫증을 느끼게 만들었다. 게임 기종도 문제가 아닐지. 최근 차세대기의 등장으로 시장 전체의 분위기나 유저의 입장에서도 SFC의 인기가 날로 떨어지고 있는 것도 사실이다. 대작이 없기 때문에 지금도 귀한 게임에 속한다.

SFC의 그래픽 능력의 한계를 보여주는 바하무트 라군

근거 있다!

PS, SS 모두 대작 게임이 드물었던 2월. 기대를 모았던 스퀘어의 시뮬RPG인 바하무트 라군이 SFC로 발매되었으나 아름다운 그래픽을 제외하면 그다지 특징이 없는 게임이었다. 게다가 너무 난이도가 낮아 금새 싫증을 느끼게 만들었다.

는 가운데 J리그 프로사커 클럽이 우승을 했으니 역시 인기있는 게임은 운도 따라야 한다는 건가?

■공략 참고
바하무트 라군 : 게임챔프 4월호

3월 TOTAL WIN: 바이오 하자드

후보작 : 킹오파'95(SS) 건그리폰(SS) 팬저드래군 쯔바이(SS) 드래곤포스(SS) 걸리버보이(SS) 철권2(PS) 바이오 하자드(PS) 건담 Ver2.0(PS) 힘내라!고에몽(PS) 슈퍼마리오 RPG(SFC) 슈퍼로봇대전,외전-마장기신(SFC) 드래곤볼Z 하이퍼디멘션(SFC)

PS 게임의 새로운 수준을 제시한 바이오 하자드

WIN의 험난한 길

PS 어드벤처 게임의 최고봉. 서바이벌 호러가 무엇인지 느끼게 해준 게임이다. 숨겨져 있는 여러가지 트랩들과 유저들을 놀라게 하는 괴물들의 출현. 플레이어는 주인공 자신이 되어 생각하고, 뛰고, 싸우며 극한의 상황을 극복하게 된다. 바이오 하자드의 광고 문구에는 다음과 같은 말이 나온다.

'It's not just a game...'

건그리폰

근거 있다!

각기종의 뛰어난 대작들이 한꺼번에 발매되어 유저들이 기쁨의 눈물을 흘리게 한 달이었다. 킹오파'95는 롬팩+CD의 새로운 매체 방식을 사용해서 그 진가를 충분히 보여주었다는 점에 점수를 줄만하고 철권2는 와이어프레임 모드 등의 추가와 이식도 등으로 아케이드 이식의 교과서로 불리울 만큼 뛰어난 이식을 자랑하였다. 하지만 이중 가장 뛰어난 게임은 바로 바이오 하자드이다. 지금까지 공포 게임은 수없이 많았다. 하지만 플레이어가 게임에 완전히 몰입하게 되어 공포감을 느끼게 한 게임은 바이오 하자드가 처음이다. 현재 2편을 제작중인데 1편이 나왔을 때 멀티 시나리오 때문에 PC통신 및 게이머들 사이에서 가장 많은 이야기거리가 되곤 하였다.

■공략 참고
팬저드래군 쯔바이, 철권2, 바이오하자드, 슈퍼마리오RPG : 게임챔프 5월호
슈퍼로봇대전 외전 마장기신 : 게임챔프 6월호

4월 TOTAL WIN: 토어-정령왕기전(SS)

후보작 : 토어-정령왕기전(SS)

WIN의 험난한 길

과거 한글화된 적이 있는 슈퍼알라딘보이용 스토리 오브 토어의 후속편으로 액션 RPG란 무엇인지를 확실히 보여주는 게임이다. 섬세한 그래픽과 뛰어난 주인공의 움직임, 액션성 그리고 쉬울것 같으면서 은근히 어려운 트랩으로 새턴 유저들의 골치덩어리로 자리매김을 했다.

토어

근거 있다!

지난달에 너무 많은 대작이 발매되어 제작사들의 힘이 빠진 것인지 대작이 적은 달이었다. PS의 경우도 이렇다 할 대작이 없었다.(물론 지난달에 발매된 게임을 즐기기에도 바빴겠지만) 토어는 어부지리로 4월 발매된 최고의 게임에 선정되었다고 할 수 있다.

■공략 참고
토어 정령왕기전 : 게임챔프 7월호

5월 TOTAL WIN: 파이어 엠블렘(SFC)

후보작 : 페다 리메이크(SS) 드래곤볼Z-위대한 드래곤볼 전설(SS,PS), 파이어 엠블렘(SFC)

닌텐도의 야심작 파이어 엠블렘

WIN의 험난한 길

닌텐도 게임의 초 인기작이자 FC에서 시뮬-RPG라는 장르를 최초로 만든 게임인 파이어 엠블렘의 SFC판 두번째 작품이다. 특이하게도 사랑이 모티브인 이 게임은 아름다운 스토리도 재미있지만 주인공들간의 사랑에 따라 스토리와 필살기가 변하는 매력적인 게임이다.

근거 있다!

페다 리메이크의 경우는 SFC

드래곤볼Z 위대한 드래곤볼 전설은 여러명이 한꺼번에 싸운다

에서 실패를 밑거름으로 비주얼을 첨가하여 새턴으로 재도약을 노려 보았지만 박력없는 전투로 인해 눈물을 흘릴 수 밖에 없었다. 드래곤볼Z는 '드래곤볼의 유명한 전투들을 모두 즐길 수 있다!'라는 지금까지의 드래곤볼 게임에는 없었던 매력 때문에 발매전부터 팬들의 엄청난 기대를 모았지만 단순한 전투로 인해 자멸했다.

■공략 참고
화이어 엠블렘 : 게임챔프 7월호
페다 리메이크, 드래곤볼Z : 게임챔프 8월호

6월 TOTAL WIN: 슈퍼마리오64(N64)

후보작 : 킹스필드3(PS) 슈퍼마리오64(N64)

슈퍼마리오64

WIN의 험난한 길

새로운 차세대 게임기인 N64와 함께 등장한 슈퍼마리오64. 닌텐도의 얼굴이기도 한 이 게임이 아날로그 패드를 무기로 새롭게 등장하였다. 미세한 조작까지도 가능한 아날로그 패드의 장점을 살린 섬세한 움직임과 풀폴리곤으로 인한 다양한 시점변경이 이 게임의 특징이다.

RPG의 새로운 장을 연 킹스필드3

근거 있다!

SS가 잠잠한 가운데 PS의 대작RPG인 킹스필드3와 N64의 선봉장 슈퍼마리오64가 격돌하였다. 풀폴리곤의 3D시점을 사용하여 자신이 실제로 주인공이 된 듯 게임을 즐길 수 있는 킹스필드3는 대작임에는 틀림없지만 슈퍼마리오64를 따라잡기에는 역부족이었다. 슈퍼마리오64의 감각과 게임성을 능가할 만한 게임은 거의 없기 때문이다.

■공략 참고
슈퍼마리오64: 게임챔프 8,9월호

7월 TOTAL WIN: 나이츠(SS)

후보작 : 버철파이터 키즈(SS) 두근두근 메모리얼(SS) 나이츠(SS) 토탈NBA(PS) 포포로크로이스 이야기(PS) 노엘(PS)

WIN의 험난한 길

아날로그 패드를 사용하는 슈퍼마리오64를 견제하기 위해 세가에서 내놓은 아날로그 패드 대응 게임이 바로 나이츠이다. 보통의 패드로도 즐길 수 있지만 아날로그 패드를 사용하면 더욱 부드러운 움직임을 느낄 수 있다. 주인공인 엘리엇과 클라리스가 꿈의 요정인 나이츠와 동화되어 자유로운 꿈의 세계를 만든다는 동화같은 내용의 게임이다.

나이츠의 한장면

포포로크로이스 이야기

근거 있다!

아케이드를 120% 이식한 버파키즈와 아기자기한 RPG인 포포로크로이스 이야기 등의 도전이 거세었지만 나이츠를 능가하지는 못했다. (두근두근 메모리얼은 PS때 만큼 폭발적인 큰 인기를 얻지는 못했다. 또한 노엘은 일어를 모르면 게임을 못한다는 핸디캡 때문에 소수의 매니어들만 즐길 수 있었다) 나이츠는 아날로그 패드를 이용하여 독특한 조작을 할 수 있다는 점이 유저들에게서 부각되고 동화적이고 아기자기한 게임 내용이 부모님들께 부각되어 새턴 정식수입 게임중 최고의 판매율을 기록했다.

■공략 참고
나이츠, 포포로크로이스 이야기 : 게임챔프 9월호
버철파이터 키즈 : 게임챔프 10월호
노엘 : 게임챔프 11월호

8월 TOTAL WIN: 스트리트 파이터 제로2(PS)

후보작 : 파이팅 바이퍼즈(SS) 토발NO.1(PS) 스트리트 파이터 제로2(PS)

스트리트 파이터 제로2

WIN의 험난한 길

아케이드의 히트작 스트리트 파이터 제로2가 PS로 이식되었다. 죽음의 로딩으로 인해 짜증을 불러일으켰던 전작 스트리트 파이터 제로에 비해 엄청난 로딩 시간의 단축이 이루어졌으며 숨겨진 캐릭터의 선택가능 등으로 유저들의 관심을 모은 상당히 완성도 높은 격투게임이다. Q-SOUND가 지원되지 않고 내장음원을 사용한 것이 단점.

근거 있다!

토발NO.1의 의의는 단지 스퀘어의 개발 게임들을 미리 볼 수 있다는 것으로 두어야 하겠다. 어드벤처 모드 등의 참신한 모드와 새로운 조작방식을 사용했지만 타 격투게임에 익숙해진 유저들은 적응하기 힘들었다.

SS로 파이팅 바이퍼즈가 이식된다는 소식은 유저들에게 유려감을 안겨주면서도 데이토나에서 세

다운이식된 파이팅 바이퍼즈

가랠리로 발전한 만큼의 발전이라면 좋은 이식이 될 것이라는 기대감을 갖게 만들었다. 하지만 발매된 후의 반응은 '참담하다'였다. 얼굴을 알아보기도 힘든 캐릭터들과 지저분한 그래픽.. 유저들은 SS의 이식 게임에 관해 회의감을 느꼈다. 만약 파이팅 바이퍼즈가 뛰어난 이식률을 보였다면 최고의 자리가 바뀌지 않았을까? (말이야 쉽지.. 이식이 좀 어려운가?)

■공략 참고
토발NO.1 : 게임챔프 10월호
파이팅 바이퍼즈,
스트리트 파이터 제로2 :
게임챔프 11월호

9월

TOTAL WIN: 페르소나(PS)

**후보작 : 폴리스너츠(SS) 리얼바우트 아랑전설(SS)
스트리트 파이터 제로2(SS) 사쿠라대전(SS)
전설의 오거 배틀(PS) 페르소나(PS)
사이킥포스(PS) 웨이브레이스64(N64)**

페르소나

WIN의 험난한 길

독특한 세계관과 시스템으로 많은 팬들을 가지고 있는 진 여신전생의 최신작이자 PS로의 데뷔작이다. 특유의 악마 동료 시스템과 합체 시스템, 선과 악을 넘나드는 캐릭터들의 성격 등은 게임의 심오함을 증폭시킨다. 전작과는 달리 쿼터뷰의 이동 모드도 있고 전투도 쿼터뷰의 시점으로 진행되기 때문에 새로운 기분으로 즐길 수 있을 것이다. 자~ 악마와 농담따먹기를 하러 가자!

근거 있다!

3월 이후 대작이 가장 많이 발매된 달이다. '완성판'이라고 하는 CD 3장의 폴리스너츠, 확장 램팩을 최초로 사용한 리얼바우트 아랑전설, 모든 숨겨진 캐릭터를 고를 수 있고 뛰어난 완성도를 자랑하는 스파 제로2, 연애와 전략시뮬을 만화처럼 즐기는 사쿠라대전 등 대작 타이틀들이 무수히 등장해서 우열을 가리기 힘들었다. 생각지도 못한 인기를 모았던 게임은 바로 PS의 사이킥포스였다.

아케이드용으로는 인기가 없어서 별로 기대를 안했는데 발매후 유저들 사이에서 폭발적인 인기를 끌었다. 물론 지금은 인기가 가라앉았지만... 특이한 격투 게임을 원했던 유저들의 생각에 의외로 부응했던 것이 그 인기의 비결이 아니었을까? 이러한 기라성같은 게임들을 누르고 페르소나를 꼽은 이유는 잘 짜여진 시나리오와 수많은 팬들의 인기몰이, 그리고 시리즈 게임임에도 불구하고 참신하다는 점 때문이다.

연애+시뮬게임 사쿠라 대전

웨이브 레이스64

■공략 참고
페르소나, 리얼바우트 아랑전설 :
게임챔프 11월호
사쿠라 대전, 전설의 오거 배틀,
웨이브레이스64 : 게임챔프 12월호

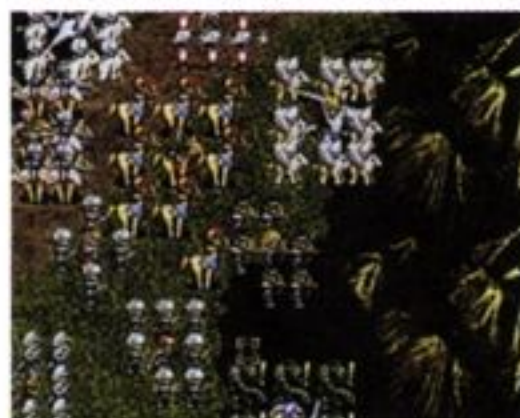
10월

TOTAL WIN: 루나-더 실버스타(SS)

**후보작 : 루나-더 실버스타(SS) 랑그릿사3(SS)
메가듀도2096(PS) 스타글라디에이터(PS)**

루나 더 실버스타의 전투장면

WIN의 험난한 길

메가CD용으로 발매되었던 게임아츠의 초대작 RPG 루나-더 실버스타의 새턴 이식작이다. 당시 개성있는 캐릭터들과 재미있는 스토리, 그리고 캐릭터들의 음성이 나온다는 점 등으로 인해 폭발적인 인기를 끌은 이 게임은 새턴용으로 발매되면서 메가CD용에서는 없었던 내용도 추가되고 메가CD용에서 자세히 다루지 않은 이야기도 자세히 나오는 등 모든 면에서 파워 업되었다.

새턴으로 발매된 MD의 대작 시리즈 랑그릿사3

근거 있다!

SS는 대작 RPG, PS는 대작 격투 게임이 나와서 겨룬 한달이었다. 루나 VS 랑그릿사의 경우는 버그와 짜증나는 전투 등이 특징인 랑그릿사가 패배하였고 메가듀도 VS 스타글라디에이터에서는 게임성이 좀 떨어지는 메가듀도를 제치고 스타글라디에이터가 점수를 더 받았다. 스타글라디에이터는 뛰어난 게임이지만 다른 3D 격투 게임에 비하면 타격감 등이 떨어지는 것이 느껴진다. 이런 이유 때문에 RPG 초대작인 루나를 상대하기에는 역부족이 아닌가 싶다.

■공략 참고
랑그릿사3 : 게임챔프 12월호

그 어느 해보다도 뛰어난 게임들이 많이 발매되고 경합을 벌였다. SS와 PS가 두터운 유저층을 만들기 위하여 혼신을 다하고 새롭게 가세한 N64도 기존의 유저들을 끌어모으기 위해 발악을 해서가 아닌가 싶다.

게임 전쟁은 끝나지 않았다. 아직 버철온, 버철캅2, 신 슈퍼로봇대전 등 초대작들이 남아있다. 이 게임들이 발매되면 지금까지보다 더욱 엄청난 경합을 벌일 것이다. 좋은 게임들이 밀물처럼 쏟아져 나와도 결국 선택하는 것은 유저들이다.

스타월드

개그맨 김정식이 만드는 교육적 어뮤즈먼트 총본산 「스타월드」

한동안 각종 매스미디어에서 잠잠한 듯 보였던 개그맨 김정식이 어린이를 위한 새로운 사업을 발표하고 나섰다. 대전 시내 한복판에 자리잡은 대형 5층 건물을 어린이와 청소년을 위한 놀이공간으로 구성중인데 기존의 상업적인 어뮤즈먼트 시설과는 달리 '교육적이며 창의력을 증진시킬 수 있는 어린이 문화공간'을 만들겠다며 포부를 밝혔다.

어린이를 위한 문화공간으로 탄생!

올 12월 대전광역시 삼성동에 「스타월드」라는 어린이 문화공간이 탄생한다. 개그맨 김정식이 그동안 점진적으로 추진해 오던 어린이들을 위한 사업이 드디어 결실을 맺게 된 것이다. 현재 5층 건물을 모두 사용하여 하나의 어린이 왕국을 기획 중이며 올 크리스마스를 겨냥하여 대대적인 오픈행사와 함께 개장하게 된다.

우선 1층에는 과거를 테마로 한 놀이공간으로 「마야문명」을 소재로 과거의 역사를 배우며 체험할 수 있는 공간으로 기획중이며 2층은 바다속을 테마로 인어공주와 후크선장 등을 소재로 삼아 바다속을 배우며 즐길 수 있도록 꾸며지고 3층은 동화의 나라로 아기자기한 미니어처의 세계를 꾸며 호기심을 유발시키고 있다. 특히 이 3층에는 작은 성을 만들어 그안에서 놀고 성 위로 올라갈 수도 있는 다시말해 그냥 보기만하는 공간이 아니라 직접 체험할 수 있는 공간을 만들겠다는 것이 기본 취지이다.

3층에 들어서게 될 성

그리고 4층은 교육적이며 과학적인 소재에 체육적인 요소를 혼합한 놀이방을 구상중인데 기존의 「정글 인」 등의 실내 놀이시설과는 달리 보다 체감할 수 있으며 교육적인 분위기의 공간으로 태어나게 될 것이다. 특히 이 4층은 처음 기획단계에서는 게임 월드를 계획하였으나 허가의 문제 등으로 인해 보다 교육적인 면을 강조하여 다시 기획된 것으로 김정식씨는 현재 이 4층의 아이템만으로 특허를 출원 중이기도 하다..

그외에도 지하에는 어린이 전용 소극장이 들어서게 되며 문구와 어린이 의류, 완구 및 5층에는 어린이들의 생일잔치가 가능한 식당가들이 부대시설로 들어서게 된다. 이런 각층은 별도의 개념으로 만들어지는 것이 아니며 각 층을 코스별로 연결해 모든 코스를 통과하는 어린이들에게는 특수제작한 뱃지를 증정하는 등의 이벤트도 계획중이며 전시물도 「세계의 어린이」라는 테마로 각국의 어린이 의상을 전시하며 다음에는 각국의 교과서를 전시하는 등 흥미와 교육성을 가미한 이벤트가 계속 기획 중이다. 이외에도 옥외에 대형 시뮬레이션 시스템을 도입할 예정이며 미국 NASA 등과의 전시계획도 추진중에 있으며 현재 건설중인 대전뿐만 아니라 현재 대구 2호점도 기획단계이며 계속 체인점을 모집하여 전국 각지에 건설될 예정이다.

「스타월드」의 캐릭터인 「별똥이」와 「별님이」

깜짝 인터뷰

「스타월드」의 주인공 개그맨 김정식

"우리나라의 어린이들은 싱가폴이나 태국의 아이들보다도 못한 취급을 받습니다. 현재 가장 급한 것으로는 청소년과 구별된 어린이를 위한 법령을 제정하는 것 등을 들 수 있겠습니다. 저는 나 자신만의 어린이에 대한 가치관을 가지고 있습니다. 현재 강요식 교육제도 보다는 스스로 찾아서 하고싶은 분야에 관한 깊은 지식을 체험할 수 있도록 하는 것이 가장 바람직한 교육방법이라고 생각합니다. 그래서 저는 이 「스타월드」를 만들면서도 상업적인 분위기보다는 와서 뛰어놀며 배울 수 있고 직접 몸으로 느낄 수 있는 어린이 문화공간을 만들려고 노력합니다."

특히 김정식씨는 이 「스타월드」를 학교밖 교육장이라고 강조한다. 학교에서의 일류적이며 주입식 교육에서 벗어나 스스로 흥미거리를 찾고 거기에 대한 깊은 지식을 얻을 수 있는 그런 곳으로 탄생되었으면 한다고 밝히고 현재 많이 약해지고 있는 가족이라는 인식을 가질 수 있는 가족단위의 이벤트를 계획 중이라고 밝혔다. "효(孝)라는 것은 강제적인 의무가 아니죠. 그래서 저는 충(忠)과 효(孝)는 구별된 교육방법이 필요하다고 생각합니다. 이 「스타월드」에 와서 그런 것을 느낄 수 있도록 제가 어린이들을 위해서 할 수 있는 일들을 계속 기획하고 반영할 생각입니다."

겜훈장

아~~~안녕하십시까! 여러분 겜훈장이 또 다시 인사드립니다. 한달간 모진풍파 다 겪으며 고생을 해온 겜훈장이 드디어 결심을 했답니다. 수준높은 질문을 하나라도 빼먹지 않고 답변을 해주기 위해 공부하기로 말입니다. 이제 겜훈장은 떠납니다. 수도 길로 들어서기 위해 여러분들을 잊은채로 떠나가려 합니다. 깡!(탐원대원들에게 얻어맞는 소리) 옥~ "아프닷!" 하긴 갈 데도 없는 몸이 가기는 어딜 간다는 건지... 앞으로 잘해보겠습니다~~.

안녕하십니까? 겜훈장님 저는 SS유저인데 '알버트 오딧세이'를 하다 질문이 나서 물어보겠습니다. 파이크가 잠에서 깨어나자 (처음) 탁자에 있는 검을 착용하고 내려가려고 했는 데 내려가지 못하고 있습니다. 이럴땐 어떻게 해야합니까?

김영준 / 인천광역시 남구 주안 5동 16-88

그건말이죠. 처음 시작하게 되면 파이크는 검을 한번 들고 주머니에 넣습니다. 그리고 계단으로 내려가려고 하면 느닷없이 화면 중단에 도발성 문장이 나옵니다. 이것이 처음에는 그냥 지나가지만 계속 반복이 되면 열이 받는 것도 당연한 일이죠. 계단으로 내려갈려면 말입니다 파이크가 집은 검을 스테이터스 화면상에서 파이크에게 장착 해 주면 됩니다. 아니 이런 기초지식 없이 RPG를 플레이하시다니 문제가 좀 많겠어요. 그리고 일어를 모르시다면 게임챔프 10월호를 참고해서 플레이해 보세요. 혼자의 힘으로 플레이 하는 것보다는 덜하겠지만요.

안녕하세요? 저는 초등학생임에도 불구하고 SS, PC, 패밀리를 갖고 있는 유저입니다. 여쭈어 볼 것은 SS용 '파이팅 바이퍼즈'에서 저희 사촌형이 빅마라 등의 캐릭터를 고를 수 있다고 하던데 고르는 방법을 알려주세요. 충실한 답변 부탁드립니다.

강우석 / 서울시 성북구 길음3동 916-3

빅마러를 고르는 법이라.. 기억이 가물가물한데 기억나는 거라고는 게임을 처음시작해서 여러가지 비법들을 모두 재생시켜놓고 전캐릭터로 빅마러를 이겨보세요. 옵션에서의 포트레이트를 가득 채우고 모든 ???의 베일을 벗기고 트레이닝 모드도 열심히. 이것들을 오리지널 어레인지 하이퍼모드에서 플레이해보세요.

겜훈장과 호랑이 1000점

김혜정 / 대전시 서구 월평동 둔산지구 286-B 백향APT

안녕하세요? 겜훈장님. GB용 '젤다의 전설'에서 겜훈장님이 알고 계신 비법 없나요? 있으면 좀 알려주세요.

서울시 양천구 목4동 장재철

특별한 비법은 없습니다. 순간이동(?)이라는 것이 있는데 화면 끝에서 다음 장소로 넘어가는 순간에 SELECT 버튼을 누른 후 해제하면 다음 화면의 끝쪽. 즉 평소에는 갈 수 없는 곳으로도 갈 수 있습니다. 단, 이 비법을 너무 자주 사용하다 보면 링크가 화면 사이에 끼어서 오도가도 못하는 경우가 발생할 수 있으니 미리 세이브를 해 놓으시고 사용하세요.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 PS용 '포포로 크로이스 이야기'를 즐기고 있는 아이입니다. 그런데 제2장에서 포스토프가 스크류의 설계도를 주지 않습니다. 어떻게 하면 되지요? 제발 가르쳐 주십시오 겜훈장님.

경남 마산시 합포구 중앙동 현대APT 정규진

처음에 포스토프에게 가면 설계도를 주지 않습니다. 포스토프와 대화 후 내려가다 보면 나르시아와 대화를 할 수 있을 겁니다. 대화 후 포스토프에게 가면 열차를 타고 다른 곳으로 가게 되는데 그곳에서 이벤트를 해결 후 포스토프에게 가면 설계도를 줄 것입니다.

안녕하세요 겜훈장님. 저는 요즘 '버철 스트라이커'에 재미를 붙여 오락실을 자주 다니고 있습니다. 그런데 어떤 아저씨가 어떻게 조작을 하더니 F.C. SEGA라는 팀을 고르더군요. 어떻게 고르는지 꼭 알려주세요.

경기도 안양시 비산2동 삼익APT 1동 214호 백수현

방법은 아주 간단합니다. S로 시작하는 이름을 가진 팀(예:스페인), E로 시작하는 이름을 가진 팀(예:잉글랜드) G로 시작하는 이름을 가진 팀(예:미국) 의 순서로 커서를 옮기며 각각에서 스타트 버튼을 한번씩 눌러줍니다. 그러면 화면 아래쪽에 새로운 팀 F.C.SEGA가 생깁니다.

가난한 겜훈장 900점

장주원 / 대전시 서구 가수원동

훈장님! 저는 요즘 PS용 '포포로 크로이스 이야기'를 즐기고 있답니다. 그런데 침몰선을 클리어한 후 '흐르는 마을'에 도착했는데 제가 깜빡해서 파미에게 망치를 먼저 빌리지 않고 해변에 꽂혀 있는 낡은 검을 뽑은 후에 파미에게 망치를 빌려달라고 했더니 망치를 빌린다,안빌린다가 나오지 않고 파미가 그냥 말만 하더군요. 이럴 땐 어떻게 해야하는지요? 또 챔프점수를 모은 후 상품을 받고 싶으면 엽서를 챔프에 보내 이 상품을 달라고 해야만 상품을 줍니까? 아니면 6개월이 지나면 제가 말씀 안드려도 상품이 배달됩니까? 마지막으로 이번 선물타기 코너 6개월은 언제부터 시작하는지 자세히 알려주세요.

무명씨 / 서울 강남구 일원동 극동 샘터마을APT

망치는 주고받는 것이 아닙니다. 파미와 대화 후 윗쪽의 바위를 조사하면 망치를 얻을 수 있을 것입니다. 상품을 받으실 떠는 챔프점수를 자신이 원하는 상품의 점수에 맞게 모은 후 전화 또는 챔프 방문을 통해 연락을 하신 후 상품을 받으시면 됩니다. 그리고 선물타기 코너 6개월은 이번호(12월호)부터 시행됩니다.

'스트리트 파이터 제로2'에서 몇가지 질문하겠습니다. 진 고우키 선택방법이 우선 궁금합니다. 또 레벨1 이상에서 중P,K,약P,K 를 동시에 누르면 잔상이 생기며 재빠르게 때리는 기술이 있는데 그 기술의 시간 제한을 없애고 무한대로 하는 방법은 없습니까?

무명씨 / 서울시 노원구 중계1동 주공APT

챔프 4년

겜훈장을 찾아라? 800점

허창완 / 경남 양산시 중앙동

먼저 진 고우키를 고르는 방법입니다. 커서를 고우키로 옮긴 후 SELECT 버튼을 누릅니다. 그 상태로 커서를 아돈-춘리-가이-로렌토-사쿠라-로즈-버디-고우키-베가-단-고우키의 순서로 이동한 후 버튼을 눌러서 선택하면 됩니다. 두번째 질문은 '오리지널 콤보'에 대한 질문이군요. 오리지널 콤보가 그 기술의 이름입니다. 시간 무제한으로 오리지널 콤보를 사용하는 방법은 트레이닝 모드에서 캐릭터 선택시 L버튼을 누르며 선택하면 됩니다.

안녕하십니까? 전지전능하신 겜훈장님. 다름이 아니옵고 한가지 여쭈어 볼 것이 있어서 엽서를 보냅니다. 투신전2에서 숨겨진 캐릭터를 고르는 방법을 좀 알려주세요.

김선혁 / 서울시 용산구 동부 이촌동 301-155 수정APT

투신전 로고가 나올 때 L1,L2,세모,R1,R2,네모를 재빨리 입력하면 보스 캐릭터인 우라누스,마스터를 고를 수 있습니다. 또 네모,R2,R1,세모,L2,L1을 입력하면 숨겨진 캐릭터인 버밀리언,슈우를 고를 수 있고 R1,R2,네모,L1,L2,세모를 입력하면 투신오의를 고를 수 있답니다. 고르는 방법은 캐릭터 선택 화면에서 ?로 커서를 옮긴 후 SELECT버튼을 누르며 선택하면 됩니다.

겜훈장님! 안녕하세요? (튀어 보려고 순서를 바꿨습니다. 후훗~) 좀 오래된 게임인데... 질문을 하겠습니다. 바로 SFC 정통 RPG중 최고 명작이라고 자타가 공인하는(?) '소드월드 SFC 2'에 대해서 입니다. 세번째 시나리오 '시릴천의 바람'에서 촌장의 의뢰를 수락한 후 중천에서 운디네를 만나고 촌장에게서 물의 호부를 얻은 후 계곡에 가면 절벽이 나오던데(폭포 지나서) '오를 수 없다'라고만 나오고.. 더이상 진행할 수 없어서 어찌할 바를 모르고 있습니다. 게임챔프 과월호에 공략도 없고 , 일본어 실력도 형편없어서 속만 태우고 있답니다. (오죽하면 게임 챔프 93년 10월호의 1탄 공략까지 뒤졌겠습니까?) 그러니까 꼭 좀 알려주세요오옹~~!!

이양규 / 광주시 남구 방림1동 모아APT

소드월드 SFC 2... 테이블 토크 RPG를 SFC로 옮겨놓은 정말 재미있는 RPG 게임이죠. 세번째 시나리오에서 막히셨다고요? 음.. 조그만 생각하면 풀 수 있는 트릭인데.. 만약 실제로 언덕을 올라간다면.. 미끌어지지 않도록 조심하면서 천천히 걸어서 올라가겠죠? 뛰어가면 미끌어지니까.. 바로 이것이 힌트입니다. 게임중 옵션으로 들어가면 캐릭터 이동속도를 조정할 수 있는 것이 있을겁니다. 이것을 가장 낮게 놓아서 캐릭터가 천천히 움직이게 만들고 그 언덕으로 가면 올라갈 수 있습니다.

아이큐: 150

제일은 내손안에 -겜훈장-

겜훈장

GAME

PS, SS, N64, ARC

모든 게임은 무적의 겜훈장 손에

김갑일 / 울산시 중구 옥교동

겜훈장님께. 요세하녕안! 저는 GB를 가지고 있는 유저입니다. 제가 물어볼 것은 GB용 '열투 아랑전설2'의 사천왕들의 초필살기 입니다. 모르시면 로렌트의 초필살기라도 좀 알려주세요.

무명씨 / 경기도 군포시 산본동 한양APT

겜훈장이 모르는 것이 있을리 있습니까? 모두 알려드리죠. 먼저 빌리 케인의 초필살기입니다. ←↙↓↘→↘↓↙←+AB, 엑셀 호크는 ←→↘↓↙↗+AB, 로렌트 블러드는 ←↙↓↘→←↙↓↘→←↙↓↘→+AB이고 마지막으로 크라우저의 초필살기는 ←(모으고) ↙↓↘→↗+AB입니다.

안녕하세요! 겜훈장님. 저는 PS 유저입니다. 다름이 아니오라 얼마전에 나온 '힘내라 고에몽'이라는 CD를 구입했는데 처음 시작하고 나서 위로 조금 올라가면 숲이 나오고 불상 4개가 있는 곳을 지나면 큰 바위가 하나 있고 그 뒤에있는 한 사람이 말을 합니다. 이곳을 지나갈 수 있는 방법을 꼭 알려주세요. 제발..

이현규 / 충북 충주시 연수동

맨 처음부터 막히셨군요. 바위 옆의 사람에게 가면 뭐라고 막 말을 할 겁니다. 그 말을 듣고 왔던 길로 돌아가서 앞에서 보았던 불상 4개중 3번째 불상 앞으

로 캐릭터를 이동합니다. 거기서 3번 점프한 후 바위가 있던 곳으로 가면 바위가 사라지고 그곳을 통과할 수 있습니다.

겜훈장님께... 안녕하세요? 11월호를 보고 충격을 받았어요. 뭐냐하면 '파이팅 바이퍼즈'의 용량이 347바이트가 필요하다고 되어있는데 저는 고작 49바이트 만으로도 잘 되거든요? (비기들은 잘 됩니다.) 대체 어찌된 일인지요? PLAY BACK MODE에서 세이브를 하면 반 VS 반 10월 4일 첫번째 세이브라고 메모리 용량이 추가되요. 어찌된 일인지 좀 알려주세요.
노우석 / 서울시 노원구 하계1동 7단지 청솔

여보세요~ 347이라는 메모리의 용량은 말입니다. 새턴의 초기상태 또는 몇몇게임을 플레이하고 있었을 때의 상태를 말하는 것이었습니다. 새턴에 만약 300이라는 메모리 바이트가 남아있다면 그때 파바를 플레이하고 그동안은 다른 새로운 CD를 플레이 안했다면 그 메모리는 파바의 용량으로 메꾸어 진다는 얘기입니다. 우석군은 49바이트 만으로 모든 비기들이 다된다고 하였는데 그것은 파바를 플레이하기전의 새턴안에 남은 바이트 수입니다. 우석군 그렇다면 확인을 해보시는 것이 어떨까요.

예를 들어 아주 사소한 것들을 말입니다. 트레이닝 모드의 캐릭터 기술마다의 OK! 상태, 옵션상의 기록 상태, 플레이 백 모드의 상태, 빅마러를 이기고 난 후 네임 입력후의 기록 상태(각각 3가지의 모드상의 입력상태를 말합니다) 등등 말입니다. 우석군 한번 해보세요. 새턴안의 메모리를 싸그리 지우고 파바를 켜놓고 비기들을 만들어보세요. 그리고 이런저런 플레이 해보세요.

안녕하십니까? 저는 SFC 유저입니다. '드래곤볼 Z2 초무투전'에서 위 X 아래 B L Y R A를 20번 입력하면 고를 수 없는 캐릭터를 고를 수 있게 된다던데 그것이 사실입니까? 아시면 꼭 가르쳐 주신다면 감사하겠습니다.
김원준 / 서울시 강남구 논현동

겜훈장의 두 얼굴
이종원 / 서울시 관악구 신림9동 현대APT

그 커맨드는 숨겨진 캐릭터를 고르는 커맨드이지만.. 20번씩이나 입력할 필요는 없습니다. 오프닝에서 손오공이 신의 궁전으로 날아가는 장면에서 1번만 확실하게 입력하면 됩니다. 성공하면 초 사이어인 손오공과 전설의 초사이어인 브로리를 고를 수 있습니다.

반갑습니다. 겜훈장님. 제가 궁금한 것은 다음과 같습니다. '드래곤포스'의 거의 마지막 부분에 가드만도우가 하늘에서 떨어지고 포레스트가 죽었습니다. 문제는 공략본에는 한방에 죽는다고 했는데 가드만도우는 천하무적! 미랄의 필살기도 써보았지만 안죽습니다. 방법을 가르쳐주세요. 그리고 한글화 중이라던 새턴의 '랑그릿사3'는 어떻게 되었나요? 취소인가요? 아니라면 발매는 언제?? 또 새턴용 리얼바우트의 램팩은 메모리팩 같은 것인가요?아니면, 앞으로 나올 킹'96, 사무라이 등에 꽂아도 플레이가 되나요? 된다면.. 아무 게임에나 꽂아도 그래픽 향상 등이 되나요? 꼭 가르쳐주세요.
전병창 / 서울시 관악구 봉천본동

가드만 도우를 무찌르는 법은 드래곤포스를 모으는 일이 급선무입니다. 게임챔프 6월호를 보게 되면 드래곤포스에 대한 공략이 있을 겁니다. 각각의 에피소드의 클리어 타임 간격차로 그리고 이 게임은 순서가 뒤죽박죽입니다. 그렇다 해도 할 건 다 해야 될 겁니다. 랑그릿사3의 한글화는 취소된 것으로 알고 있습니다. 그리고 리얼바우트의 램팩은 앞으로 나올 여러 게임들(사무라이, 마블 히어로즈 등)에 사용할 수 있습니다. 램팩이므로 특별히 그래픽이 좋아진다던가 등의 효과는 없습니다. 하지만 잦은 로딩을 줄여주겠지요.

챔핑의 H/W & S/W 연구실

챔핑님! 저의 질문을 들어주세요. 다름이 아니오라 저는 PS를 산지 1개월밖에 안된 신참입니다. 그런데 CD 케이스가 다른 것도 있고 또 복사본도 있다고 해서 의심이 생깁니다. 정말로 복사CD가 있나요? 있다면 구분법을 좀 알려주세요.
황선원 / 경기도 성남시 중원구 은행2동

복사CD는 존재합니다. 정품CD와의 구별법은 간단합니다. 아시다시피 PS용 게임CD는 안쪽이 검은 블랙CD입니다. 하지만 복사CD는 보통 CD처럼 생겼습니다. 참고로 정품CD는 PS에 넣고 실행시키면 되는데 반해 복사CD는 복잡한 과정을 거치지 않으면 게임을 즐길 수 없습니다.

안녕하세요? 저는 PC엔진 듀오를 가지고 있는 유저입니다. 궁금한 것이 있어서 이렇게 엽서를 띄웁니다. CD 로딩시간이 길어지고 중간에 멈추는 이유가 궁금합니다. 이유와 고칠 방법을 좀 알려주세요.
정재덕 / 강원도 정선군 신동읍 예미9리

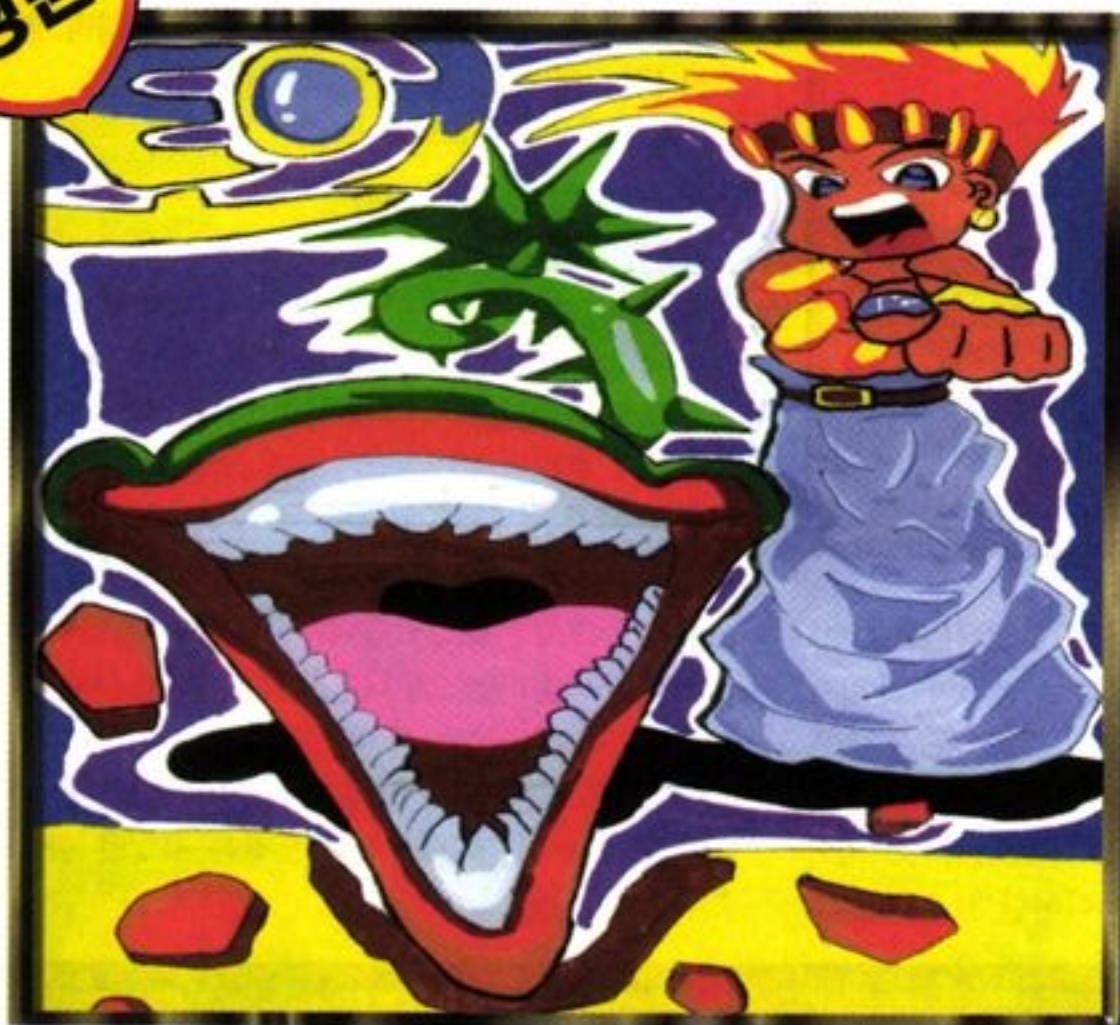
CD에 기스가 난 것 또는 기계에 이상이 있던가 수명이 다된 것으로 보입니다. 모든 게임에서 그런 현상이 일어났다면 후자에 속합니다. PC엔진은 오래된 기계이므로 수명(CD 게임기의 수명은 랜즈입니다.)이 다 되었을 수 있습니다. 주변의 게임기 전문점에 문의해보세요.

저는 PS를 보유한 유저입니다. 몇달전에 X-RGB에 관한 기사를 읽었는데 그것을 구입하고 싶습니다. 그런데 구입 방법을 몰라 고민입니다. 답변 부탁합니다. 또 PS용 액션 리플레이의 구입법도 알려주세요.
은우성 / 전북 군산시 나운동 우진APT

X-RGB는 국내에서의 구입이 상당히 힘듭니다. 정식 수입된 것이 아니기 때문이죠. 또 가격도 엄청나게 비싸기 때문에 굳이 PC로 게임을 하고 싶으시다면 TV 카드를 사시는 것이 좋을 것입니다. 액션 리플레이는 수입될 예정이므로 게임기 전문점에서 쉽게 구입이 가능할 것입니다.

챔프 아트갤러리

- ◐ 장 원 : 2,000점
- ◐ 준 장 원 : 1,500점
- ◐ 준준장원 : 1,200점
- ◐ 입 선 작 : 500점

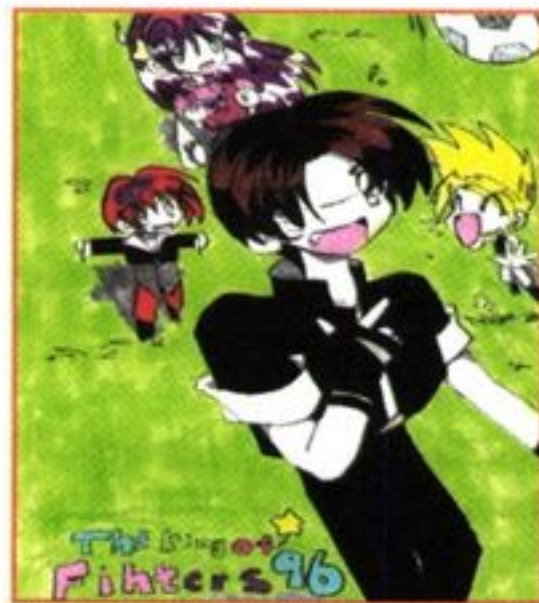
장원

준장원

'96 Kyo

신준섭/ 강원도 원주시 행구동 190 4/1

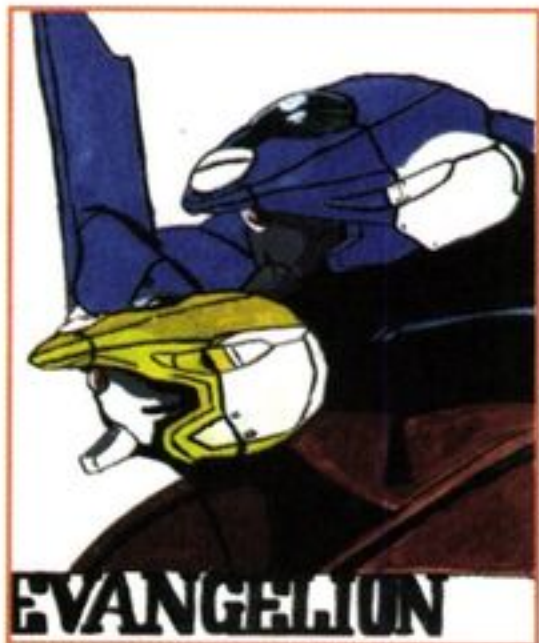
준준장원

축! 게임챔프 창간 4주년

윤준성/ 서울시 노원구 상계8동 주공APT 1116동 1003호

K.O.F 축구대회

이수연/ 충주시 교현1동 1064 32/2

(오! 나의 여신이여)
스쿨디와 베르단디

김혜정/ 대전시 서구 월평동 둔산지구 286-B 백합APT 104동 205호

터프가이 에반게리온

이병호/ 경남 울산시 남구 선정2동 1644-92

버철 파이터 키즈

서영신/ 대전시 대덕구 법동 보람APT 109동 606호

우리들은 최강

이영진/ 대구시 북구 동천동 보성 서한APT 202동 1102호

축! 창간 4주년

홍종여명/ 강원도 강릉시 옥천동 285

KOF'96 주인공팀

허윤창/ 경남 양산시 중앙동 137-25

진짜 싸나이 이오리

김동오/ 강원도 춘천시 효자1동 463-88 7/1

다크 스토커즈

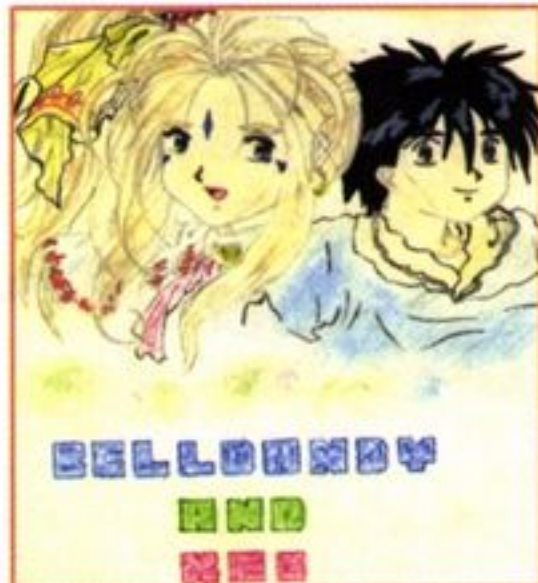
조영호/ 경남 진주시 상평동 310-16 3/3

신 슈퍼 로보트 대전?

소병남/ 성남시 분당구 구미동 마을 LG APT 206동 901호

4컷만화

젤다 링크
이동윤/ 경북 문경시 모전 주공APT 104동 702호

끝없는 결투
김갑일/ 경남 울산시 중구 옥교동 312-27

BELLDANDY AND KEI
***/ 경남 김해시 삼방동 690-1 동원APT 102동 1213호

영원한 라이벌
김우현/ 경기도 성남시 수정구 태평1동 6020

소니와 에그맨
공성훈/ 서울시 양천구 목3동 648-2

The king of fighters '96
정재혁/ 경기도 고양시 주엽동 강선마을 두진APT 1202동 402호

히로인 유티
권상근/ 경북 구미시 황상동 98-2

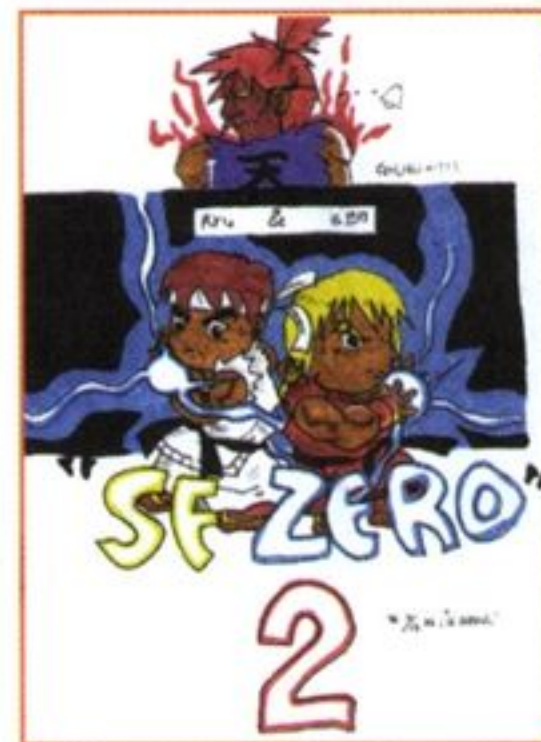
멋진 내 노래
노덕진/ 서울시 양천구 목4동 790-15 A동

게임 챔프는 우리가...
김민태/ 광주시 서구 화정APT 67동 401호

하오마루
고일수/ 성북구 장위 3동 106-4 혜미리빌라 B동 301호

아가씨들은...(퍽!퍽!) 강했다 / 원주일/ 서울시 성북구 정릉1동 16-395

작심삼초 / 조원준/ 경남 울산시 남구 야음3동 762-8 삼익 세라믹APT 203호

지난호 아트갤러리 아까비 상!!

SF ZERO 2
현명현/ 경북 문경시 영순면 김용리 265

지금은 한눈 팔 때가 아냐!!
조희욱/ 서울시 관악구 봉천4동 881-35

■97년 1월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시오. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려 보내셔도 상관없습니다. 15일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 15일에 마감입니다. 단, 15일 이후에 온 그림 중 1개만 선정 다음호에 실어드립니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트 갤러리에 참가해 주십시오.
〈천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.〉

보내실 곳 : 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

버그를 잡아라!

짜잔! 여러분의 성원에 힘입어 이 몸이 이렇게 변함없이 다시 나왔습니다. 수많은 버그 헌터분들이 빅보스를 지지하는 편지를 보내주셔서 이렇게 기를 쭉 펴고 새롭게 시작하게 됐습니다. 실은 창간 4주년 앙케이드 조사를 보니 제일 지루한 코너에 이 버그를 잡아라가 1,2위를 다투고 있어 모두의 따가운 눈총을 받아야 했지만 이제 사소한 일에는 신경쓰지 않기로 했습니다. 하하하! 여러분 꼴찌에게 박수를 보내주시지 않겠습니까?

치사하게 11명을 속이다니!

1000점

이세건 / 인천광역시 남구 주안 4동 1510-31

1호

발신자 검색

안녕하세요. 빅보스님!

전 한참동안 챔프를 안보다가 요즘들어 다시 중독 증세를 보이고 있는 소년인데요. 전 10월 1일 썬더처럼 서점으로 달려들었습니다. 그러나 서점의 온 곳을 뒤져봐도 챔프는 보이지 안더군요. 그래서 전 4군데를 더 찾아보았지만 없기는 마찬가지. 그래서 2시간 후 4군데를 다시 갔지만 없어서 허탕치고 그냥 왔습니다. 그래서 전 챔프가 한달 사이에 망한 줄만 알고 낙심하였지만 다음날 인내심과 믿음을 갖고 서점에 가보니 짜잔! 챔프가 있던 것입니다. 그래서 얼른 사들고 집으로 뛰어왔습니다.

PS. 표지와 69P에 4,444명에게 선물을 준다고 하였지만 계산 결과 4433명이다.

빅보스 답신

챔프가 망하다니 그런 당치도 않은 말씀을! 하지만 그런 추측을 한 독자가 꽤 많았던 것 같습니다. 이번에는 추석 연휴로 인해 발행일을 조금 늦추는 모험을 했습니다. 그렇지만 결과는 좋지 않았습니까? 따끈따끈한 특보가 많았지요? 천만의 말씀 만만의 콩떡이라고요? 그건 그렇고 창간 특별 앙케이드 당첨자는 4,444명이 맞습니다. 많은 독자분들이 11명에게는 무슨 깜짝 선물이라도 준비된 것이냐고 물어보셨지만 그건 아니고 단지 주최측의 농간, 아니 산수 실력의 부족일 뿐이었습니다. 하지만 실수한 사람은 전보다도 더 고개를 빳빳히 들고 여전히 뻥뻥대며 다니고 있습니다.

아무리 재밌어도 닳도록 보진 마십시오!

900점

노상균 / 부산시 수영구 광안 2동 산호빌라 205호

2호

발신자 검색

안녕하세요? 저는 챔프에 한가지 큰 불만이 있어 늦게나마 글을 올립니다. 챔핑의 H/W S/W 아시죠? 아, 글쎄 지난 챔프에서도 한달 쉬었죠? 저는 그때 '엽서가 하나도 안왔나' 했죠. 그래서 지난달 대답을 안들으면 미칠 것 같은 질문을 담은 엽서를 보냈죠. 그런데 이번에도 챔핑의 H/W S/W 코너가 없던 것입니다. 이거 완전 미칠 현상이죠. 내가 빼먹고 보았나 해서 몇번이나 광고 다음 페이지부터 공략 리스트, 달력까지 한장씩 넘겨봐도 역시 없더군요. 제가 더 이상 미치지 않도록 그 이유를 설명해 주십시오.

빅보스 답신

챔핑 이외에도 챔프 인터뷰, 전문점 탐방 코너가 지난호부터 폐지되었습니다. 불필요한 코너라는 독자분들의 지적도 있었고 다른 비중있는 코너를 강화하다 보니 불가피하게 뺄 수밖에 없었습니다. 우선 아무 공고도 없이 기존 코너를 폐지한 것에 대해서는 진심으로 사과의 말씀을 드립니다. 노상균님을 그동안 잊고 있었는데 예리한 버그헌터 실력은 아직 녹슬지 않으셨군요. 이제 정 미칠 것같은 질문이 있으면 겜훈장을 통해서! 그리고 맥도날드 햄버거를 사드린다고 말씀드렸는데 워째서 찾아주시지 않는 겁니까? 서울에 사시는 헌터님껜 권하지도 않습니다. 유효 기간이 지나기 전에 서두르십시오!

빤스 고무줄에 목숨을 걸어서야!

1000점

이준호 / 경기도 안양시 동안구 비산 3동 325-8

3호

발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님

저는 던전 & 드래곤즈를 사랑하는 아케이드 및 IBM-PC 유저입니다. 저는 10월 2일 수업을 마치고 학교 앞 서점에 가서 게임챔프를 하나 사갖고 들어왔지요. 그런데 김민주란 녀석이 "부록도 안주는 잡지 뭐하러 사나? 창간 기념호만 사면 되지." 라고 말하는 게 아니겠어요. 저는 너무 황당해서 마음 같아서는 한대 때리고 싶지만 꾹 참고 버그나 계속 찾았죠. 그런데 이 녀석이 또 와서 "뽑히지도 않을 거 뭐하러 보내냐" 라고 또 약을 올렸습니다. 전 도저히 분을 이기지 못하고 한마디 했지요. "실속없는 부록만 주고 내용은 별볼일 없는 잡지만 보는 녀석하고는 상대 안하니까 혼자 떠들어라" 라고 말하니 아무말도 못하더군요. 제발 이 녀석을 한번 더 골려 주게 빅보스표 빤스줄에라도 꼭 매달아 주세요.

빅보스 답신

요즘들어 게임 잡지들이 부록을 필수로 끼워주는 붐이 일고 있습니다. 물론 이러한 유혹에 못이겨 챔프를 외면하시는 독자분들이 계실지도?! 챔프도 독자분들에게 부록을 많이 드리고 싶지만 사정이 여의치 않은 점도 있고 또 단순히 잡지가 부록 경쟁에 혈안이 되어서는 안된다고 생각합니다. 이준호 버그헌터님의 편지를 받고 조금 죄송스러운 마음이 들었습니다. 앞으로는 친구한테 기죽지 않도록 더욱 알찬 정보를 드릴 것을 약속~ 도장까지 찍겠습니다. 하!! 모두 엄지손가락들이 깜찍도 하시군요! 그리고 이번 창간 4주년 특별부록은 맘에 드셨는지요?

뼈속 깊은 곳까지 전율하는 주부 히스테리칵

0점

변호성 / 전북 전주시 완산구 동완산동 2가 245-1

4호

발신자 검색

안녕하세요. 저는 얼마전 어떤 녀석이 학교에 SFC를 가지고 와선 "너희들은 이런 게임기 모르지! 이게 바로 32비트 게임기야." 그리고 또 어떤 아이가 "야! 우리집엔 재믹스 있어. 억수로 재밌는 거야." 그러니 아까 그 SFC를 가져온 애가 "이건 30만원에 메가팩이 10만원이야. 그런데 엄마랑 같이 가니까 더 싸게 해주더라." 제가 듣고 보니 둘다 멍청하게도 게임기 명예를 더럽히다니! 그래서 변호성식 붕격운신쌍호장을 연결시

켜 울프식 자이언트 스윙을 먹이고 "너는 SFC를 할 자격이 없어!" 하며 SFC를 뽀스라버렸습니다. 그일 후 그 녀석이 끝까지 30만원이라고 우겨서 확인도 못해보고 20만원 내고 엄마한테 주부 히스테리 킥을 죽지 않을 만큼 맞았습니다. 그리고 다음날 저도 PS를 가져갔는데 PS가 없어졌어요. 그래서 그 녀석을 의심했지만 알고 보니 선생님께서 가져가셨더군요. 그리고 전 음양의 조화가 이룩된 결실의 장소를 한달간 청소하게 되었습니다.

PS. 너무 글이 많다는 건 잘 알고 계시겠죠? 리메이크 값 3,000원 드릴테니 편집해서 실어주세요.

빅보스 답신

오래살다보니 이런 횡재가! 꿈에서 돼지 꼬리 비스므리한 것도 본적 없는데 어느날 뜻밖에 선물보따리를 받았습니다. 그 속에는 라면 2개, 젓가락, 반창고, 편집비 3,000원, 껌 한통, 양말, 그리고 팬티 상자각 속에는 담배까지 들어 있었습니다. 반창고는 라면 먹다 부러지면 응급조치를 하라는 아주 자상한 배려까지… 하지만 소포를 뜯자마자 무서운 갈가마귀떼들이 덮쳐 남은 것은 달랑 대일밴드 하나. 하지만 뭐 기분은 좋았습니다. 모두이 빅보스의 인기에 감탄하는 눈치였으니까요. 그런데 효성군의 어머니께서는 라면과 양말을 잃어버리시고 얼마나 애가 타시겠습니까? 집안에 좀도둑이 있는 것도 모르시고 귀신에 홀렸나 벌써 치매가 온 걸까 고민하실 거 아닙니까? 정성은 고맙지만 도저히 양심상 챔프점수는 드릴 수 없고 이 빅보스 나름대로 성의를 표하겠습니다. 뭐냐구요? 마음의 선물보다 더 값진 선물이 또 어디있겠습니까? 하하하!

127쪽 형이나 오빠로 삼고 싶은 캐릭터가 1. 킹 2.사라 3.사라누이마이이다. 형이나 오빠인데?

126쪽 뷰티 프리티 가이즈 순위표에서 켄, 가이, 단은 SNK가 아닙니다. 정말 죄송합니다. 제 눈에 버그는 이런 것밖에…

처음 보내는 것이라서 빅보스님이 보고 이상하고 부족해서 화를 내셔도 괜찮습니다. 좀 더 힘내라는 채찍질로 알고 저도 열심히 노력하겠습니다.

빅보스 답신

어디 예절교육 센터라도 다니십니까? 이제까지 이렇게 겸손하고 예의바르신 헌터님은 처음입니다. 편지를 읽는 동안 너무 송구스런 나머지 엉덩이가 들썩들썩 했습니다. 하지만 정말 턱없이 부족하긴 하더군요! 그렇지만 성의가 중요하지 버그 몇마리 덜 잡고 더 잡는 것이 뭐 그리 대단하겠습니까? 그리고 전 『투신전』의 소피아가 아닙니다. 채찍은 절대 휘두르지 않습니다. 다만 팔의 근육을 위해 쌍절봉을 즐기고 있긴 합니다만.

PS. 혹시 당첨되기 위해 왕내숭을 떤 것은 아닙니까? 전화를 걸어서 어머님께 여쭈어 봐야겠습니다.

고서를 좋아하는 고학생의 Sad story

800점

5호 신준섭 / 강원도 원주시 행구동 190-4/1

발신자 검색

존경하옵는 빅보스님께. 저는 이번에는 버그잡이에 꼭 뽑혀야겠다는 필살의 각오로 어떻게 하면 뽑힐 수 있을까 연구를 하기 시작. 고서들(지난간 게임챔프)을 뒤지다가 자료들이 너무 부족해 헌 책방을 찾아갔습니다. 저는 얼굴에 초강력 철판을 깔고 죽치고 앉아 장장 1시간 동안 그곳에 있는 게임챔프의 버그를 잡아라를 연구했습니다. 그러나 저의 머리로는 도저히 비법을 알아낼 수가 없었습니다. 한참 고민하고 있는데 뒤에서 엄청난 살기가 느껴지더군요. 그곳 주인이 절 적의에 찬 얼굴로 응시하고 있다는 걸 깨닫고 저는 빨리 이곳을 뜨려했으나 그냥 나오기가 너무 미안해서 8월호를 꺼내며 "아저씨 이거 얼마예요?" 했지만 생각해 보니 돈이 없었어요. 그래서 그냥 쪽만 무지 당하고 쫓겨나고 말았습니다.

PS. 한번이라고 뽑히고 싶은 마음 간절해 시험기간 중에도 이렇게 버그를 잡아보내는 저의 마음을 통촉하여 주시옵소서!

빅보스 답신

또다시 황당하기 짝이 없는 버그헌터 출현이군요! 그 정성 그 시간에 봉투를 부치면 천장은 넉근히 부치겠습니다. 서점 아저씨께 백과사전으로 안맞은 게 다행입니다. 그리고 당첨되는 데 무슨 특별한 비법이 있겠습니까! 마음을 비우고 하늘에 맡기는 수밖에…

아니 다행입니다!

800점

6호 정재영 / 서울시 중구 신당 6동 276-6 5통 3반

발신자 검색

안녕하세요? 빅보스님!

저는 챔프와 관계를 맺은지 6달밖에 안된 풋내기입니다. 그간 열심히 보냈지만 정성이 부족했나 운이 없었나 한번도 뽑히지 않았습니다. 다른 헌터들보다도 뭔가 턱없이 부족하지만 그래도 보아 주시면 감사하겠습니다. 그럼 버그를 소개하겠습니다.

난생 처음 맞은 100점이 도루무익이 될 줄이야!

700점

7호 오원재 / 부산시 남구 대연 5동 1880-41/5 청주상회

발신자 검색

안녕하세요 빅보스님!

저는 지금 맛있는 사과를 먹으면서 버그잡이 1호가 되려는 꿈을 꾸고 있습니다. 말도 안되는 꿈이라고요?

전 참으로 억울한 일을 당했습니다. 저는 지난달 챔프를 사기 위해 몇일이나 뛰어다니다가 너무 화가 나서 다시는 챔프를 안사보겠다고 생각을 했습니다. 그런데 다음날 10월 3일(개천절) 집에 가만히 있으니 심심했습니다. 게임챔프를 안사보고는 못배길 것 같더군요. 그래서 챔프를 사보았는데 이럴 수가 나는 더 속에서 불이 났습니다. 게임퀴즈에 내 이름이 없다니! 정답을 맞춰보니 다 맞았습니다. 빅보스님 같으면 화가 안나시겠어요. 하지만 잘 생각해 보니 제가 조금 늦게 보낸 것 같더라구요(5일전). 아이구 아까워! 그래서 다시 도전할 것입니다. 그러니 빅보스님 많이 밀어 주세요. 그리고 뒤죽박죽 게임 퀴즈 담당자 좀 혼내주세요. 이제 또 꿈을 꿉니다. 게임퀴즈에 장원으로 뽑히는 꿈을…

빅보스 답신

100점을 맞고도 아무런 보답이 없으니 얼마나 허무하시겠습니까? 이번에는 문제가 좀 쉬웠는지 만점이 너무 많았습니다. 출제위원이 갑자기 바뀌는 바람에 그만! 그 결과 10월 출제위원은 한달만에 직위를 박탈당했습니다. 대부분의 사람들이 남들도 모두 자신의 수준과 비슷하려니 착각하는데서 불행이 찾아오는 법이지요. 사과 맛있습니까? 그렇다고 가게에서 팔 과일을 독내지는 마십시오. 요즘 비타민 C가 부족한지 자꾸 얼굴이 거칠어 지는군요! 눈치가 있다면야~ (야! 빅보스 난 니 머리 숱이 왜 그렇게 부실한가 그랬다!) 허참! 문제도 못내는 주제에 남의 외모에 신경쓰기는…

11월 버그 망태기

41 패달 A 페달
47 레면 A 레몬
76 부따치면 A 부딪히면
103 따듯한 A 따뜻한
109 정력적인 A 정열적인
120 무의적 A 무의식적
48 보습 A 모습
180 오천년 A 오진연
168 피시맨 A 펩시맨
182 교 A 크
127 비디오방 가고 싶은 캐릭터 내용과 친구삼고 싶은 캐릭터가 바뀜
81 야테도 설명이 없다. 레이피어 중량 0.9cm A kg
202 노엘 사진 5개가 잘못 들어감
111 타이틀명 자리에 기낭이라고 씌어 있음
71 독자 왕케이드 4,444명이 아니라 4,433명임
58 공격과 줄음입김 사진이 같다

500점

김남규 / 서울시 도봉구 방화 1동 685-2
박준엽 / 경남 김해시 구산동 308-10번지
윤성오 / 서울시 은평구 응암 2동 419/73호
김대수 / 인천시 연수구 동춘 1동 건영A 112/503
오남은 / 서울시 도봉구 쌍문 2동 삼익A 105/504호
남상희 / 서울시 광진구 노유 1동 237-1호
우광진 / 부산시 남구 문현 1동 23통 5반 40-7
여연무 / 경기도 용인시 기흥읍 신갈 14리
이수연 / 서울시 중구 신당 2동 377-48
채희승 / 충북 청주시 교현 1동 857 요성빌라 C/301
임재석 / 서울시 강남구 대치동 청실A 19/601
김석일 / 부산시 대연 4동 937-11 5통 5반
이건우 / 부산시 수영구 남천 1동 51-20
금덕환 / 부산시 동래구 명장2동 279-45
김용수 / 서울시 송파구 잠실동 320

팡팡 스튜디오

이번호 팡팡은 누나와의 전쟁이 단연 압도적이었어. 물보다 피가 더 진하다는 것도 모두 옛말인가? 장미전쟁보다 더 무서운 혈투가 가족간에 벌어지고 있다니. 이번달 역시 차세대기를 얻으려는 챔프독자들의 투쟁은 참으로 동감, 아니 감동적이었어. 아휴, 정말 이 띵오가 둘리만큼만 유명해서 판권료만 받아도 가엾은 게이머들에게 구원의 손길을 뻗칠 수가 있을 텐데. ("이런 멍청한 우주괴물, 어제 빌린 짜장면 값이나 갚아! 당장. 송백정曰)

이상(理想)이 다른 형제 1,000점

안녕하세요. 저는 패밀리와 MD를 보유하고 있습니다. 저는 P2를 갔(갖)고 싶어하지만 뭐그리 P2의 정보를 많이 알고 있진 안(않)습니다. 하지만 P2 중에서 나의 눈길을 끈 것은 포포로크로이스 이야기와 록맨 X3입니다. 전 처음에 RPG가 재미없을 줄 알았는데 포포로크가 나오자 생각이 정반데(대)로 되었어요.

그리고 저는 패밀리에서 록맨은 많이 해보았지만 P2의 록맨 X3는 무언가가 달랐습니다. 그래픽도 비슷한대 내 느낌이 달랐습니다. 아이구 죄송합니다. 저도 깜빡했내요. P2는 저의 소망입니다. P2는 내 자신의 모든 게임입니다. 그럼 띵오님. 안녕히 계세요.(처음쓰는것)

이재웅(동생) / 서울시 성동구 행당 2동 303-15호 2통 3반

■형님은 새턴맨 아우님은 플스맨. 하지만 'S'자는 둘다 멋있게 쓰죠!

안녕하세요. 띵오님 저는 SS 유저를 부러워하는 MD 유저입니다. 어머니 치마에 붙어서 부탁했습니다. 무엇을 사달라고 졸라(랐)냐면 새턴요. 근데 이번엔 뜻밖인(의) 소식! 게임챔프를 않(안)사주시겟(겠)다고요. 너무 놀라 까무러칠 뻔 했습니다. 11월호를 서점에 숨어들어가 볼 수밖에 없었습니다. 겨우 게임챔프 8,9,10호밖에 못밨(봤)는데 한달에 남는 돈이 많으면서. "내가 엄마였다면 긋(그)깟 새턴과 게임챔프를 사주겠어요"라고 하니깐 니가 결혼해서 애길러 봐라. 그게 싶나(쉽나). 그래서 1라운드는 어머니 차지었지만 나머지 2라운드는 내꺼야! 왜냐? 작전이 있으니깐. 그럼 이만 글을 마치겟(겠)습니다.

이재진 / 서울 성동구 행당 2동 2통 3반 303-15호

띵오의 추리

목소리 닮은 형제는 많이 봤어도 글씨체까지 똑같을 수 있다니. 하지만 그보다 더 놀라운건 글씨체만 비슷한 게 아니란 사실이었어. 세상에 형하고 동생이 모두 SS하고 PS의 S자를 거꾸로 썼더라구.

맞춤법이 엉터리인 것도 똑같고. 한참을 비교 분석한 결과(형은 'ㅁ'을 이어서 썼는데 동생은 끊어서 썼음) 한사람이 쓴 것이 아니라는 것은 겨우 확인했지. 띵오가 아무리 수많은 편지를 많이 받아봤지만 이렇게 한글을 자유롭게 쓰는 애들은 첨봤어. 빅보스보다 더 위대해!

쥐포는 칼슘이 풍부하지! 900점

저는 차세대기를 꿈꾸는 승준입니다. 저는 어머니께 새턴을 사달라고 했다가 신나게 얻어 맞았답니다. 그래서 어머니께 GB라도 사달라고 부탁했습니다. 어머니께서는 생각을 해보신다며 방에 들어가셨어요. 저는 어머니께서 사주실 줄로 알고 친구에게 자랑하며 다녔습니다.

하지만 그 기쁨도 잠시. 며칠 후 어머니께서 오락기도 많은데 또 사냐며 1,000원을 주신 뒤 좋아하는 쥐포나 사먹으라고 하셨습니다. 그때 저는 눈물이 나올 것 같았습니다. 일을 해서 돈을 벌고 싶지만 아직은 어려서 하지도 못하고... 우리 엄마가 정말 미워~ 미워 ~ 미워!!!

이승준 / 경기도 성남시 분당구 이매동 아름마을 한성A 205동 101호

띵오의 약올림

승준아 너의 엄마 너무 유머러스하시다! 오래동안 곰곰히 생각하신 끝에 아들에게 필요한 건 게임기가 아니라 칼슘이라고 생각하셨나봐. 승준아 이빨새에 끼지 않도록 조심해서 뜯어먹어. 쥐포는 오징어보다 더 잘 끼더라!

못된 동생과 말못하는 동생 800점

안녕하세요? 저는 나쁜 녀석 최우형이라고 합니다. 제가 얼마나 못된 녀석인지 이 글을 읽으시면 아시게 되겠죠.

저희 형은 PS나 N64를 사기 위해 신문배달과 우유배달을 했습니다. 그래서 300,000원을 모았답니다. 근데 형이 신문배달을 하다가 자전거에 넘어져서 다리를 다쳤습니다. 형은 그래서 저에게 300.000원을 주면서 N64를 사오라고 했죠. 그중 30,000원을 심부름값으로 주었어요. 그때 제 머리 속에선 이상한 생각이 떠올랐죠. 270,000원을 삥땅하기로. 처음에는 떨렸지만 그땐 그만 돈에 눈이 멀어서...

집에 돌아와서는 형에게 깡패에게 뺏겼다고 말했죠. 형은 넋이 빠진 듯이 가만히 있기만 했죠. 결국 형에게 돈을 주지 못하고 아무말도 못했어요. 챔프의 지면을 통해서 형에게 말하고 싶습니다. "형 정말 미안해!"

최우형 / 대구시 중구 봉산동 169-20 6/3

누나와의 전쟁 선포

1,000점

공제가(恐弟家) No.1

팡팡스튜디오 탈락자 5연패에서 탈출한 오남훈입니다. 저희집에는 새턴 오락기가 있습니다. 그런데 내가 제일 좋아하는 CD 버철 파이터 키즈를 누나가 망가뜨려 놨습니다. 누나와 나는 자주 싸우는데 내가 누나의 얼굴에 흉터를 나게 했어요. 그리고 다음날 아침에 일어나보니 버철 파이터 CD에 뻐큐라고 써놨어요. 누나를 찾아보니 누나는 이미 학교에 가버린 상태였죠. 나는 그 CD가 어떻게 됐으면 누나와 나는 끝장을 내려고 했죠.

고장났는지 알아보려는데 엄마께서 "밥먹고 학교나 빨리 가"라고 소리치셔서 어쩔 수 없이 학교 갔다와서 해봐야겠다고 생각하고 집을 나섰어요. 잠깐 생각해 보니 CD를 바꿀 수 없게 됐다는 걸 알고 더 열받았지요. 학교 끝나자마자 집에 들어와 새턴을 켤 때 엄마께서 "시험이 언젠데 오락을 해"라고 하면서 새턴을 가져 가셨습니다. 저는 그때 너무 열받아서 죽을 것 같았는데 좋은 생각이 스쳐왔죠. 저녁 늦게 해보자는 거였죠. 작전대로 잘되어 갔습니다. 새벽 1시반에 일어나 엄마 방에 침투해 새턴을 가지고 와서 켜보았습니다. 어떻게 됐을까요? 하느님이 절 도와주셨는지 잘되었습니다. 그런데 화면이 잘 안나올 때도 있었지요. 저는 그냥 나오기만 해도 기뻤습니다. 그 다음날 나는 누나방에 가서 누나 용돈 10,000원을 가지고 제방에 오니 아주 아주 기분이 좋았습니다.

오남훈 / 서울시 쌍문2동 삼익A 105-504호

띵오의 답신

지금쯤은 아주 아주 좋아던 기분이 어떻게 됐을지 눈에 훤하다. 정말 그 누나에 그 동생이군. 여자들은 자신이 아무리 눌러논 돼지머리같이 생겨도 자신의 얼굴에 대해서는 상당한 자부심을 갖기 마련인데 그런 얼굴에 흉터를 내놨으니 평생 그 원망을 어떻게 듣나 그래! 그리고 누나 용돈을 가지고 나왔다고 했는데. 그건 남훈이 니 생각이고 누나는 널 절도범으로 몰아부칠 걸. 얘기를 들어보니 누나가 만만치 않은 것 같던데 잘 때 조심하라구. 분명 복수의 화신이 참고만 있지는 않을 테니까? 혹시 알아 눈썹을 밀어버릴지.

공제가(恐弟家) No.2

안녕하세요? 저는 새턴을 하고 싶어 손이 간질간질한 유저입니다. 지난 여름방학 때 시험을 잘 보아 엄마께서 자신감을 가지라고 꿈에도 그리던 새턴을 사주셨어요. 그리고 저의 가족 한 사람 빼고는 이 사실을 다 알고 있습니다. 저희 누나는 성격이 조금 괴팍합니다. 만일 새턴 산 것을 누나가 안다면 난리가 나겠지요. 친구들은 서로 대화를 통해 해결하라고 하더군요. 하지만 저도 솔직히 누나와 진지한 대화를 한적이(세살 때인가?) 거의 없지요. 그래서 제가 오락하는 시각은 놀랍게도 밤 1시에서 3시까지입니다. 예전에는 시계를 맞춰놓고 잤는데 지금은 1시만 되면 자동으로 일어납니다. 그러나 지금은 누나가 시험을 보느라 매일 늦게까지 공부를 해서 오락을 하지 못해 손이 간질간질 합니다. 띵오님! 언젠가는 자유롭게 새턴을 할 수 있도록 기원해 주세요!

최태림 / 대전 광역시 동구 신안동 223-5번지

띵오의 위로

게임하려고 자명종까지 맞춰두고 새벽에 일어난다니. 이건 정말 해외 토픽감이군. 어디 무서워서 한집에 살 수 있겠어. 누나가 얼마나 괴팍하면 그 정도로 가족들이 벌벌떠는 거지! 그렇다고 언제까지 숨어서 할 순 없잖아! 머리를 써야지! 머리는 뭐 장식품으로 이고 다니는 건가! 하긴 그런 사람이 챔프에도 있긴 하지만.

방법 : 게임챔프 애독자 엽서에 뽑혀서 선물로 받은 것이라고 한다. 이때는 아주 기뻐서 상기된 표정을 해야 하니까 부엌에서 맛술이라도 한잔. 만약 당첨자 명단을 보여달라고 하면 그냥 머리를 들이댄다(그냥 포기 상태로 맞을 준비)

공제가(恐弟家) No.3

저는요. 챔프에 한 30통정도 그림과 엽서를 보냈는데도 불구하고 한통도 딱 한통도 당첨이 안됐네요. 그래서 챔프점수는 0점. 이번부터 새로 모으기로 결심했어요. 띵오님! 저의 사연을 제발(플리즈) 뽑아 주세요. 저는 PS를 사기 위해서 돈을 모으는 아이예요. 돈이 안모여서 용돈의 반을 저금하고 나머지 반으로 쫄쫄 굶으며 생활한답니다. 저의 친척형은 어머니께서 오락기를 장만해 주셨는데 저의 어머니는 돈을 10원 땡전 한푼도 안보태 주셔서 하는 수 없이 저금을 하지요. 저의 누나는 돈을 보태주었는데 딱 20,000원을 보태주데요. 20,000원 가지고 뭐하라고 보태주는지 모르겠어요. 그래도 고마웠어요. 누나는 그것을 미끼삼아 청소시키고 밥차리라고 한답니다. 얼마나 열받는지 이럴 땐 어떻게 해야하는지 띵오님 제발 저를 뽑아주세요.

김응균 / 서울시 도봉구 창4동 1704동 1103호 995-5134

띵오의 약올림

그래도 그중 응균이 누나가 제일 천사같다. 요즘같은 세상에 공짜는 없는 법. 앞으로 좀더 고생하면 PS를 살 수 있겠다. 누나 양말까지 빨아주면 10,000원정도는 더 주지 않을까? 잘 타협해 보라구! 여자 양말에서 뭐 그리 지독한 냄새야 나려구. 열받는다고 반항하면 좋을게 없지. 약자는 언제나 허리를 굽히는 법이니까. 어휴 근데 왜 띵오 허리가 이렇게 아픈 거지!

띵오의 한마디

끝까지 돈을 돌려준다는 말은 안하네!

안녕하세요? 저는 오락없이 못사는 평촌의 대환이에요. 얼마전까지만 해도 저는 PS를 가지고 있어어요. 근데 난리가 난 거예요. 이제 1살이 된 제 동생이 게임기와 CD를 부숴놨으니 말이예요. 아직 말도 못하는 동생에게 어떻게 해서 고장냈냐고 물어볼 수도 없고 오락기가 뭔지도 모르는 동생을 팰 수도 없고... 용산에 가보니 고치느니 사라고 그러더군요.

아, 밉다 미워! 제 동생같은 애는 빳대루 줘야합니다.

김대환 / 경기도 안양시 동안구 평촌 건영A 501-1802호

띵오의 한마디

너무 빳대루 오래주지마 애기들 뼈는 약하니까!

띵오 비행 접시

500점

박용범 / 서울시 강동구 상일동 주공A 623동 204호
전용훈 / 서울시 성동구 성수1가 162-1호 5통 4반
김동오 / 강원도 춘천시 효자 1동 463-88번지 7/1
홍성진 / 서울시 노원구 월계 3동 서광A 103-1204
안지훈 / 부산시 남구 우암동 43-52 2/2
서재민 / 경남 울산시 동구 대송동 137-13번지
박준용 / 경남 김해시 구산동 308-10번지
이상욱 / 서울시 중랑구 면목2동 27통 4반 179/22호
조영준 / 서울시 동작구 상도 2동 174-2호 24통 9반
최인용 / 경기도 고양시 주엽동 한신A 304/105호
곽기봉 / 경남 진주시 옥봉북동 204번지 8통 2반
박준엽 / 경남 김해시 구시동 308/1번지

이달의 명장면

이달의 1위는?

1위 / 사크라대전

세가의 사크라 대전이 끈질긴 발매연기 끝에 드디어 발매가 되었습니다. 이번 사크라대전에 응모하신 분들은 너무 낙담하지말기를 바랍니다. 그중에서 우선 순위로 뽑았으니까요.

김현주 / 서울시 은평구 불광1동 8-124번지 53/5 전일빌라 가동 106호

이달의 2위는?

2위/두근두근 메모리얼

유저들의 가슴속에 남을 만한 연애 어드벤처로 큰 인기를 끌었던 두근두근 메모리입니다. 사진은 본 게임의 전형적인 엔딩과 배드엔딩입니다. 울먹이는 캐릭터 설정이 아주 코믹하게 보입니다.

박진석 / 서울시 노원구 중계동 시영아파트 204동 908호

이달의 명장면도 만만치 않아!!

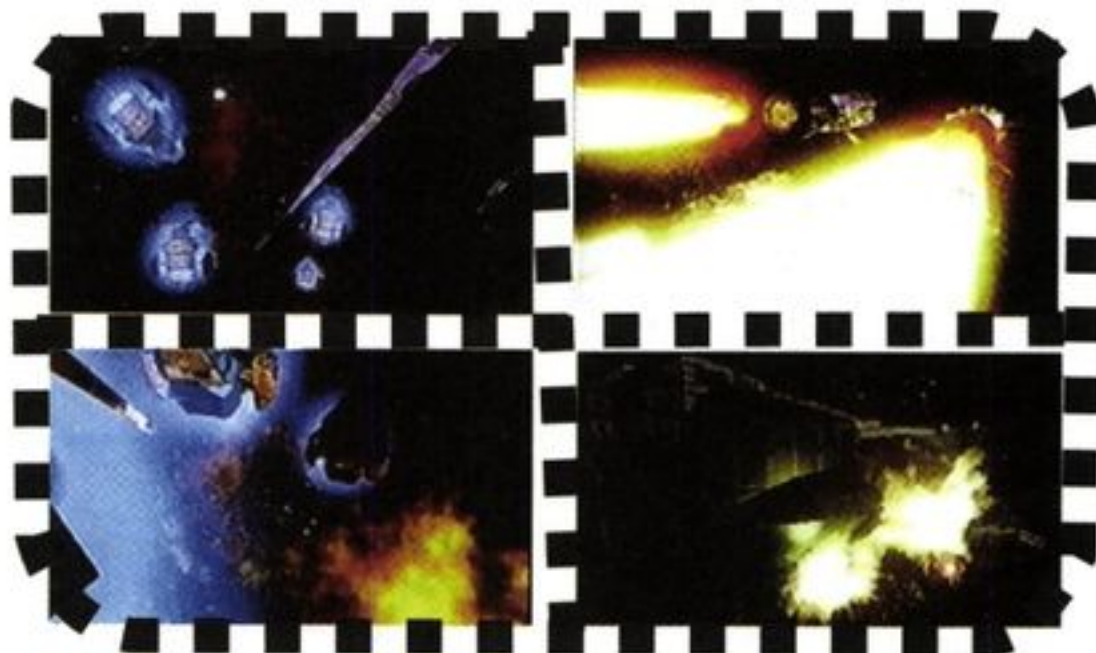
파워 업 뒤죽박죽퀴즈만이 존재하는 것은 어림없다.
과감히 이달의 명장면의 존재를 레벨 업 시켰습니다.
이제부터는 여러분들의 가슴 조이는 확률도 덜 하실 겁니다.
바뀐점이라는 게 과연 무엇일까?
1. 입선작들이 5위에서 8위까지 당선확률 60% 상승
2. 챔프점수도 파워 업
3. 1페이지에서 2페이지로 대폭 체인지

날씨가 무르익어가는 계절이 다가오고 여러분도 힘에 겨워하는 목소리가 들려오고 11월이 되면 힘들어하는 시기가 돌아왔죠.
으~~ 11월달은 웬지 정 떨어지는 달이예요.
아 불평은 그만하고 이달의 명장면도 과격한 변화를 줘야할 텐데...
모기도 이제는 힘이 없어 우리들의 피를 축내는 일도 사라져가고...
글씨 10월 어느날 이달의 명장면 담당자가 모기한테 물리는 일까지 생겼으니 이놈의 모기는 계절 감각을 잊어버린 걸까?

이달의 3위는?

3위 / 쿼바디스

작년에 발매되었던 쿼바디스! 박력있는 오프닝이 압권이였죠.
사실 이 시뮬레이션 게임은 어드벤처 형식까지 합쳐놨으나 난이도가 낮다는 평도 받았던 게임이였습니다.

엄제노 / 서울시 동작구 상도 4동 211-1 24/2 약수 맨션 A동 104호

이달의 4위는?

4위 / 나이트 루스

이 소녀와 호러를 동시에 보고 즐길 수 있는 어드벤처 게임.
그리고 애니메이션으로 모든 이벤트가 나오기 때문에 호응이 좋을지는...

이용일 / 부산시 남구 대연 6동 1767-4 18통3반

이달의 5위는?

5위/가디안 히어로즈

호화 애니메이션 그리고, 멋진 마법과 충실한 연출로 액션 RPG 유저들의 시선을 한몸에 받았던 명작중에 명작이였습니다. 스토리의 분기가 이 게임 의 큰 특징으로 여러번 플레이를 해도 질리지 않는 게임이였습니다.

이재민 / 성남시 중원구 상대원 2동 3349번지

이달의 6위는?

6위/마법기사 레이어스

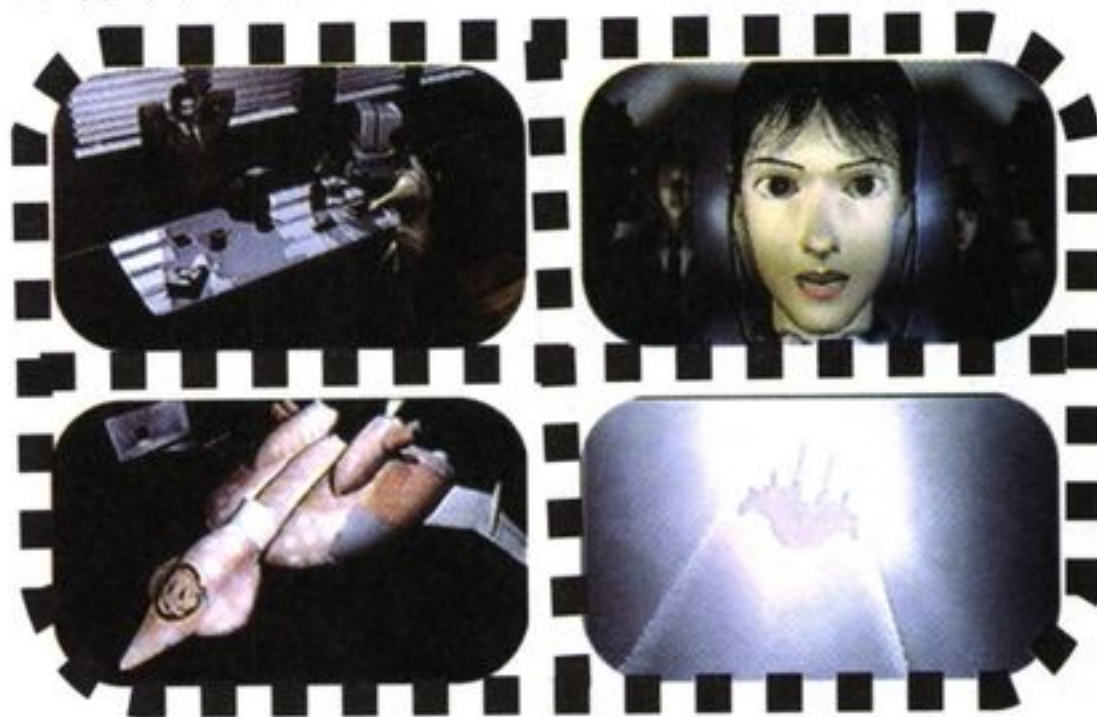
애니메이션이 중간중간 삽입되어 플레이어를 즐겁게 해주는 게임이다.

이것 도 차세대 액션 RPG의 선두주자로 뛰었던 전적을 가지고 있는 게임입니다.

XXX / 서울시 노원구 중계동 511-2 중계 4단지 APT 410동 707호

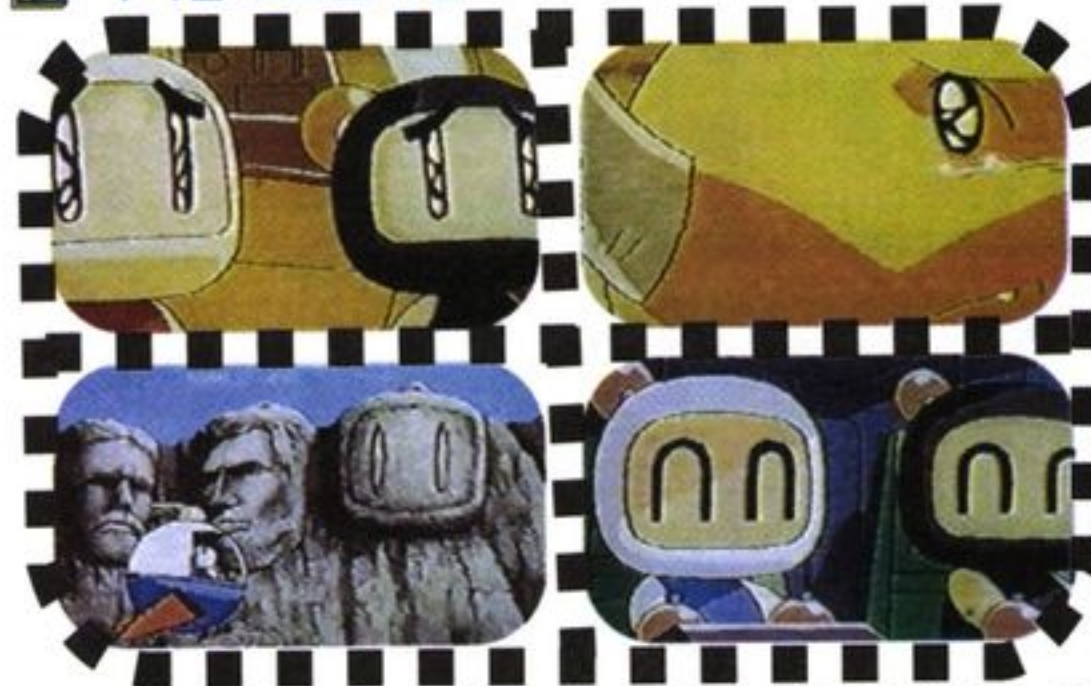
이달의 7위는?

7위 / 시공탐정DD

어드벤처 세계를 맛볼 수 있는 게임으로 자신이 직접 탐정이 되어 게임을 풀어간다는 내용입니다. 요즘들어 어드벤처 신드롬이 식어가고 있는 시점에서 매니어라면 어드벤처의 세계도 알고 넘어갔으면...

챔프 코믹상!!

이달의 코믹상

이번호부터는 게임속의 재미있는 장면들을 보내주시면 챔프 코믹상에 등록이 되며 챔프점수 1000점을 드립니다. 여러분의 많은 참여 바랍니다. (단, 당첨자명수는 변경될 수도 있음을 알려드립니다>

타이틀:SS봄버맨

SS봄버맨이다. 허드슨에서 아직까지 밀고 있는 봄버맨 시리즈. 이번 SS용에는 봄버맨의 유아틱을 많이 살려 코믹스럽게 애니메이션으로 제작되었다. 심심할 때 플레이하면 OK!

이경헌 / 성남시 분당구 구미동 201 무지개 마을 신한 APT 305-1804

게임을 알면 명장면이 태어난다

'이달의 명장면' 코너는 그리 어렵지 않습니다. 남녀노소 불문하고 응모할 수 있으며 폭도 다양한 애니메이션, 게임, CG로 나뉘어져 있습니다. 언제라도 늦지않게만 보내주세요. 상품도 고정되어 있지 않고 자신이 선택할 수 있는 상품. 원하는 기종의 소프트웨어를 함께 적어서 보내주세요.
이번달에는 김현수군이 영예의 1위를 차지하여 SS소프트웨어를 받게 됐습니다. 5위까지는 챔프점수 1,000점을 드리며 나머지 분들에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

보내실 곳
우편번호 140-133
서울시 용산구 청파동 3가 29-16
윤민빌딩 2층 월간 게임챔프
『이달의 명장면』 담당자 앞

게임챔프 퀴즈 응모 및 당첨자 안내

1. 뒤죽박죽 게임 퀴즈

초급 퀴즈 풀어가는 우리모두 다 ~ QUIZ KING~ 예!~

1. D의 식탁을 제작한 서드파티는 어디인지 다 알고 있을 것입니다. 그렇다면 그 회사를 대표하는 인물은 과연 누구일까요?
❶스즈끼 유 ❶이이노 겐지
❸다나카 아오이 ❹사이노 아마쿠사

2. 사무라이 아마쿠사 강림에 출현하는 캐릭터들은 17명이다. 1탄의 멤버들도 다시 컴백. 그렇다면 『아마쿠사 강림』 캐릭터 중에서 1탄을 장식했던 캐릭터들의 숫자는 아마쿠사강림의 신캐릭터 수의 몇배인가?
❶4배 ❶5배 ❸5.5배 ❹6배

3. 아~ 게임챔프가 창간을 한지도 어언 4년이 되가는 군요. 역대 게임챔프 중에서 틀이 완전히 바뀌어버린 달이 있었습니다.
❶94년 1월호 ❶95년 1월호
❸96년 1월호 ❹97년 1월호

4. 게임아츠의 신작이다. 장르는 3D RPG이고 발매는 내년이다. 이 게임의 주인공 저스틴은 어린 소년으로 모험을 시작한다. 주인공 저스틴의 나이는?
❶14세 ❶15세 ❸16세 ❹17세

5. 로이드라는 청년이 주인공이며 스토리가 전개될수록 속속 등장하는 동료들. 스퀘어가 만든 시뮬 RPG. 로봇기체에 발, 다리, 몸통, 방어구, 무기 등을 장착할 수 있는 이 게임의 타이틀은?
❶크로노 트리거 ❶사크라 대전
❸프론트 미션 ❹샤이닝 포스

6. SNK의 작품중 닌자들의 세계를 그린 닌자 마스터즈에서 우정을 뒤로 한채 적대 관계로 돌변해버리는 그들의 이름을 제대로 나열한 것은?
❶봉황-고에몽 ❶카게-사스케
❸운선-카스미 ❹사스케- 카므이

7. 스파 VS X맨! 캡콤의 대명사 캐릭터들이 총출동하는 게임이다. 이중에 『X-맨』은 타이틀 그대로 SFC에 95년 1월 액션으로 이식이되었다. 그러면 MD에는 어떠한 타이틀로 이식 되었을까요?
❶울버린 ❶사이록 ❸사이클롭스 ❹X-맨

중급 니가 얼마나 잔인한 퀴즌지 ~이젠 난 알아 넌 벌받을 거야~

1. 스퀘어사에서 만드는 최거의 롤플레잉 게임 『파이날 판타지 』이 게임은 출중한 스토리가 가장 돋보이는데요. 다음 회사중 이게임에 등장하는 가상의 회사는 어디일까요?
❶파라소니 ❷고려 ❸신라 ❹세가

2. 풀 폴리곤 맵과 카메라 웍 시스템이 뛰어난 다크 세이버. 이 게임에는 여러번 플레이 할 수 있는 시스템이 탑재되어 있다. 그 시스템의 이름은?
❶프리 시나리오 ❷파라렐 시나리오
❸시나브로 시나리오 ❹세페럴프 시나리오

3. 페르소나에 관한 문제이다. 야마오카라는 집사가 나오는데 이 사람은 간호사들을 지키다가 그만 목숨을 잃고 만다. 이 집사가 있는 집의 자녀 이름은?
❶이나바 마사오 ❷마유주미 유키노
❸우에스키 히데히꼬 ❹난죠 케이

4. 여신전생 시리즈로 밀고 나가는 아트라스가 이번에는 아케이드 시장까지 손을 뻗친다. 다음중 아트라스의 작품은?
❶화이터즈 임펙트 ❷PF 573 프로젝트
❸울티메이트 도메인 ❹데드 오어 얼라이브

5. 요즘들어 IBM PC용 아케이드 게임에 대전 플레이의 붐이 일고 있는데 이런 대전 플레이의 어원을 정확히 말하자면?
❶와플 ❷머플 ❸모플 ❹마플

6. 나이츠의 세계는 넓습니다. 그리고 나이츠의 세계는 자신이 만들어가는 것이죠. 여기서 문제를 내겠습니다. SS용 나이츠에서는 나이트 피언 그리고 메언이 출현합니다. 이들을 합체시시키면 알이 생기며 새로운 주민이 탄생합니다. 이를 무엇이라고 부를까요?
❶합성체 ❷동화체 ❸원주민 ❹메피언

7. id소프트사의 작품입니다. 둠의 후계자이며 가장 뛰어난 그래픽을 자랑하며 멋진 사운드는 플레이어를 사로잡죠. 무엇일까요?
❶듀크 뉴켐 ❷퀘이크 ❸야화 ❹에얼리언 트롤로지

8. PS용으로 다시 태어난다. 꼬마광대의 광기(?)어린 모션과 코믹함 여러가지 트릭을 통과하며 도둑같이 생긴적이 폭탄을 설치하여 시간내에 클리어를 못하면 쾅! SFC에서 인기를 누렸었던 이게임의 제목은?
❶체스 더 삐에로 ❷크래이지 보이스
❸크래이지 체이스 ❹미키마우스 월드

서울

차세대 게임정보 700-2377

안녕하세요. 게임을 사랑하는 독자 여러분을 위해서 게임챔프에서는 전화로 게임의 모든 정보를 알 수 있는 차세대 게임정보를 개설했습니다. 하루라도 빨리 게임정보를 접해보시고 싶은 분은 700-2377로 전화주시면 보다 깊고 빠른 정보를 알 수 있습니다.또한 독자 여러분을 위해서 퀴즈 코너를 만들었습니다. 700-2377로 전화하셔서 퀴즈의 정답을 아시는 분은 푸짐한 상품을 드립니다.

●응모방법

전국 어디서나 (서울 02)700-2377로 전화를 걸어 5번을 누른 후 퀴즈 문제의 정답을 맞추고 지시에 따라 입력하시면 추첨하여 상품을 드립니다. 또한 게임챔프에, 매달 문제와 당첨자가 게재됩니다. 양쪽 다 참조하시면 됩니다.

뒤죽박죽 게임퀴즈	도전 텔레파시 퀴즈
1등 1명 플레이 스테이션	1등 1명 새턴
2등 1명 미니컴보이	2등 2명 새턴 CD
3등 1명 핸디 알라딘보이	3등 5명 IBC PC 게임
4등 2명 PS CD	
5등 5명 챔프점수 500점	

●응모기간

1996년 10월부터 매월 25일

●당첨자 발표

700-2377로 전화를 걸어 6번을 누른 후 확인하십시오

상급 퀴즈~퀴즈~퀴즈 퀴즈! RULE은 없는거야~ 내가 만들어가는거야~

1. 메사이아의 대표작하면 랑그리사라고 할 수 있습니다. 그런데 메사이아는 발매 연기하기를 밥먹듯하는 것이 특징이죠. 그렇다면 다음중 메사이아의 작품은 어느 것일까요?
❶마물 헌터 요자 ❷바리스 ❸다나 ❹넌쿠

2. 세가 새턴 액션 RPG 게임입니다. 각각의 캐릭터마다 랜더링이 되었고 주인공이 원숭이로도 변하여 나무를 기어 올라가기도 합니다. 공주를 구하기 위해 악의 무리와 싸워나간다는 스토리인 이 게임의 제목은?
❶블루시드 ❷링커벨 스토리
❸샤이닝 위즈덤 ❹마법기사 레이어스

3. 매직 더 개더링은 카드로 게임을 플레이하는 것이죠. 매직은 RPG입니다. 이렇듯 카드로 전투를 해나가는 게임중 다음 보기상에 카드 배틀 게임인 것을 고르세요.
❶샤이닝 홀 더 아크 ❷공상과학의 세계 걸리버 보이
❸전설의 오우거 배틀 ❹CD 샤이닝 포스

4. 파이팅 바이퍼즈는 세가의 아케이드 이식작중 몇번째 일까요? 단, 버철파이터2 이후로의 게임입니다. 버파 포함? OH~ NO!
❶5번째 ❷6번째 ❸7번째 ❹8번째

5. PS 판매에 많은 영향을 끼쳤던 초특급 바이오하자드는 모두 다 알 것입니다. 이 게임에 출현하는 캐릭터는 누구일까요?
❶토머스 레드포드 ❷레오스 웨스커
❸레베카 첸버스 ❹알버트 발렌타인

6. '허공도전역'이라 불리는 미친 신들과 인간들의 싸움을 스토리로 하고있는 이 게임의 타이틀은? 힌트: 제작사는 타이토이다.
❶듀얼오브 2 ❷알버트 오딧세이 2
❸라이트 판타지 2 ❹에스트 폴리스 2

7. 닌자 마스터에 나오는 캐릭터들 중 사스케는 21살, 카라스는 27살, 나쯔메 21살이다. 그렇다면 천화는 과연 몇살일까?
❶21살 ❷28살 ❸38살 ❹63살

8. SFC 시절 어드벤처 게임으로 프린세스메이커의 장점을 이용, 획기적인 육성 어드벤처를 창조해내었다. 팅커벨의 지시로 주인공이 움직이고 생각하게 된다. 타이틀 명은? 힌트 : 제작사는 에닉스
❶엘파리아 ❷오라클의 보석
❸원더 프로젝트 J ❹피노키오

이달의 당첨자

지난호 정답
- 초급 : 2, 2, 3, 4, 3, 3,(1, 3)
- 중급 : 3, 3, 3, 2, 1, 3, 2, (2,3)
- 상급 : 1, 2, 3, 2, 1, 3, 3, 2

●1등 플레이 스테이션 - 1대
임원빈 / 경기도 군포시 산본 2동 1085-1번지

●2등 미니컴보이 - 1대
김민석 / 부산광역시 중구 남포동 6가69번지 9/3

●3등 핸디 알라딘보이 -1대
이 담 / 서울시 광진구 중곡 2동 135-19

●4등 5명 PS CD - 2개
신호경 / 서울시 은평구 응암 4동 우성 APT 101동 1002호
김영운 / 경기도 안양시 동안구 평촌동 부영 APT 704-707호 11-BIL
소병남 / 경기도 성남시 분당구 구미동 무지개 마을 LG APT 206동 901호
방배중 / 부산시 사하구 다대동 코오롱 APT7동 512호
현지송 / 서울시 용산구 이태원 1동 475-26호 20통 5반 3층

●5등 10명 챔프점수 500점
이상은 / 대구광역시 남구 대면 4동 3027-110
신민수 / 경남 진주시 상대동 604-3
김재헌 / 경기도 의정부시 의정부 3동 373번지 2호 13/4
이세건 / 인천광역시 남구 주안 4동 1510-31
정창환 / 강원도 원주시 단계동 단계 APT 103동 1303호
허 진 / 인천시 동구 송현 주공 APT 105동 203호
최필규 / 서울시 동작구 상도 1동 316-7호 12통 2반
이정열 / 인천시 남구 주안 4동 1472번지 44/1
이명동 / 대구시 수성구 범물동 1389-7번지
닥터라이치/ 대구시 수성구 번물동 서한 102/1402

담당자의 비명소리

하하하… 여러분의 두뇌를 헤갈리게 만든 점 잊어버리시기를 바라며, 중급 문제의 8번에서 코에이의 작품이 아닌것을 찾는 문제에서 답을 2개씩이나 기재해 놓았기 때문입니다. 초급 7번 문제에도 답이 2개가 또 나타났었죠.답은 조조, 유비 입니다.
이번달을 비롯하여 다음달부터 동점자가 있을 경우 선착순으로 처리함을 알려드립니다.

2. 도전 텔레파시 퀴즈

새턴타기 텔레파시 퀴즈! (엽서 응모)

애독자 엽서 텔레파시 순위 알아맞추기 정답란에 가정용 게임 기종별 1위와 IBM PC게임 인기순위를 맞추시는 분 중 1명을 선발하여 삼성새턴 1대를 드리고 2명을 추첨하여 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.
(마감은 매달 15일까지이며 전화번호를 게재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다) 정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 후 서울시 용산구 청파 3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 앞으로 보내주세요.

1등 : 새턴 1명
김지환 / 서울시 강남구 신사동 547-8호

2등 : SS CD 2명
진성호 / 제주도 서귀포시 정방동 120-4
윤범식 / 전북 익산시 석탄동 863-3

3등 : IBM PC 5명
선원익 / 성남시 분당구 분당동 38번지 우방 APT 307-305
이상역 / 서울시 성북구 길음 2동 1271-170호 2018
전수근 / 인천광역시 부평구 산곡동 우성 APT 402-1203
이동윤 / 문경시 오전동 104동 702호
정명식 / 서울시 강동구 천호 3동 123-26호 (CD)

도전 게임챔프 당첨자 응모 및 발표
-텔레파시 퀴즈 응모 제외-
A/S 전화 700-2377의 도전! 퀴즈 챔프 코너에 응모
발표 : 매달 게임챔프 도전! 퀴즈 챔프 코너와 700-2377『도전! 퀴즈 챔프』 코너 참조

금단의 비법

이 코너에서는 챔프에서 제공하는 금단의 비법과 독자 여러분이 보내 주시는 금단의 비법을 소개해 드립니다. 독자 금단의 비법으로 채택된 여러분에게는 챔프점수 800점씩을 드립니다

플레이스테이션

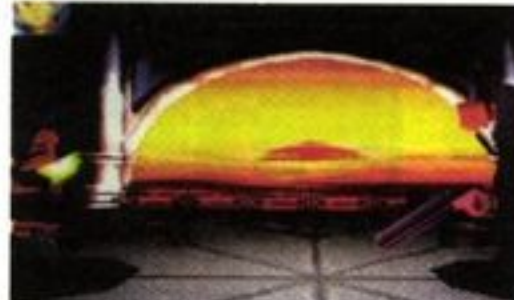
각명관
사운드 테스트

워너를 설치하는데 모든 힘을 쏟아 부어 피로해진 플레이어에게 잠시 휴식을 즐길 수 있는 기회를 제공하는 비법이 있다. 우선 오프닝 화면에서 L1을 8회, 방향키 上을 4회 누르면 「이브의 음악실」에서 사운드 테스트를 즐길 수 있다.

신기한 사운드 테스트 화면이 등장한다

이등신전
진정한 엔딩을!

등장 캐릭터 반 정도가 오리지널 캐릭터인 「이등신전」에서도 투신전 시리즈와 같이 숨은 보스가 존재한다. 숨은 보스 출현 조건은 노컨티뉴로 8인의 보통 캐릭터를 쓰러뜨리는 것. 한번 실패해도 남은 두번을 이기면 된다. 랭크 설정도 변경이 가능해 8인의 통상 캐릭터를 쓰러뜨리면 엔딩이 되며 그 후에는 한통의 도전장을 받게 된다. 도전장의 주인은 바로 투신전2의 버밀리온. 이등신전의 버밀리온은 권총을 장비하고 있어 쓰러뜨리는데 약간 고전을 하게 될지도... 하지만 여기서 이기면 진정한 엔딩을 볼 수 있게 된다.

타카라 학원의 비밀의 학생 버밀리온에게 도전장이!

권총든 버밀리온 출현

이등신전

숨겨진 캐릭터 사용법

캐릭터 선택화면에서 ?에 커서를 맞춘 후 R1,R2,L1,L2를 동시에 누른다. 성공하면 ?에 VERM이라는 글자가 나타나고 으흐흐흐~ 하는 기분나쁜 웃음 소리가 난다. 이 방법은 1P VS 2P와 1P VS COM에서만 사용가능하다

김도균/서울시 동대문구 답십리2동

스트리트 파이터 제로2
오리지널 슈퍼 콤보

오리지널 콤보 사용 중에는 슈퍼 콤보를 사용할 수가 없지만 단하나 예외가 있다. 이 비법을 사용할 수 있는 캐릭터는 고우키로 우선 슈퍼 콤보 게이지를 1이상(커맨드 입력 시간을 고려해 3정도)으로 해두는 것이 좋다. 이 상태에서 점프 상승중에 오리지널 콤보를 방출하고 점프가 끝날 때까지 천마호참공 커맨드를 입력하면 고우키가 빛나면서 오리지널 콤보 천마호참공을 쓸 수 있게 된다.

점프시 오리지널 콤보를 방출하면

히트되어도 연속기는 사용할 수 없다

계속해서 천마호참공을 재빠르게 입력

스트리트 파이터 제로2
서바이벌 모드의 숨은 코스

서바이벌 모드의 적 출현 패턴은 일반적으로는 하나지만 일정 커맨드를 입력하면 출현 패턴, 즉 코스가 변한다.

커맨드 : 서바이벌 모드 캐릭터 선택 화면에서 L이나 R버튼을 누르면서 캐릭터 결정. L과 R로 코스를 변경한다

모두 3가지 코스가 등장

하이퍼올림픽 인 아틀란타

두더쥐 출현방법

넓이뛰기 7.77M 또는 3단뛰기 13.33M의 기록을 내면 두더지가 출현한다.

서대인/부산시 연산구 연산9동

월드 스타디움 EX

같은팀으로 대전한다

대전 모드에 들어간 후 어느 한 쪽이 먼저 팀을 선택한다. 아직 팀을 선택하지 않은 플레이어가 R, L 중 하나를 누르면서 먼저 고른 플레이어 팀에 커서를 맞추고 고르면 된다.

최민규/서울시 중구 인현동2가 192-30 신성APT

사이킥 포스
오프닝에서 노래가사가!

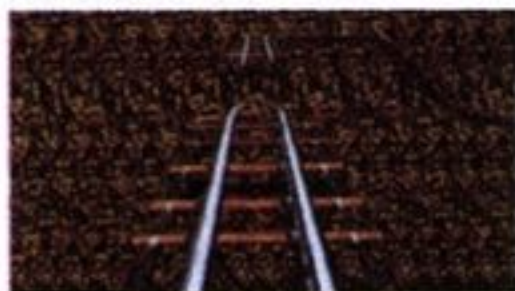
3차원 스테이지를 누비는 초능력 배틀 『사이킥 포스』에서는 오프닝 애니메이션이 시작하기 전부터 2P쪽의 L2, R2, 셀렉트 버튼 3개를 데모가 시작할 때까지 동시에 계속 누르면 화면 아래쪽에 오프닝 주제가의 가사가 나타난다.

페르소나
목소리 톤을 바꾸자!

카지노에 있는 코드브레이카에서 정답을 맞출 경우 '빙고'라는 목소리가 들린다. 이 때 L2 버튼이나 R2 버튼을 눌러보자. L2 경우에는 평소보다 낮은 목소리로, R2로는 상당히 높은 톤의 목소리를 들을 수 있다.

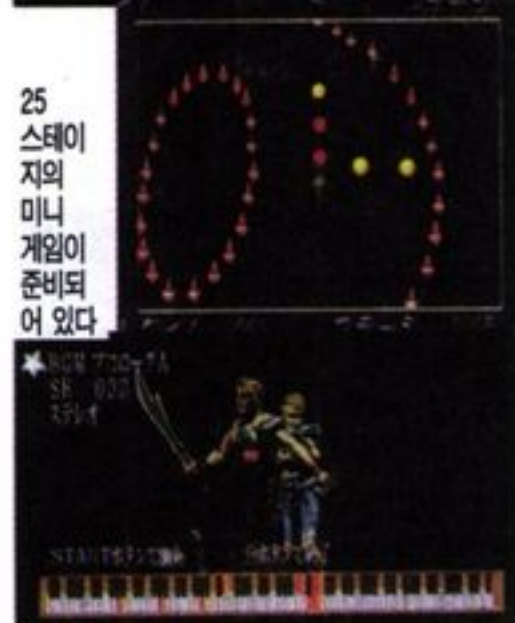
삼성새턴

다크 세이버
토로코로 시점 변경

비스듬한 상위 시점에서 주인공을 움직이는 이 게임은 평상시에도 트랩을 피하기 위해 시점을 교환할 수 있지만 다음 비법은 토로코 이동시의 시점 교체이다. 토로코를 탈 때 Y버튼을 누르면 비스듬한 위쪽 시점, Z를 누르면 머리 위 시점, R을 누르면 주인공 시점이 된다. 본래의 시점으로 되돌아 올 때는 L버튼.

주인공 시점에서는 쉽게 구멍에 빠질 수 있다

다크 세이버
미니게임을 즐기자

미니 게임인 「ラブラブゴーカート」를 즐길 수 있는 비법. 최초의 시반데츠호의 선장실까지 3분 이내에 가자. 이곳의 이벤트가 종료한 후 배머리 쪽으로 향하는 비란을 쫓지 말고 레이저실로 가서 그 안의 게임기를 조사하면 류아의 카드를 즐길 수 있다. 하지만 3분 이내에 선장실로 간다는 것은...

코스는 여러가지. 모든 구슬을 입수하면 스테이지 클리어

25 스테이지의 미니 게임이 준비되어 있다

천지를 먹는다2

숨겨진 칼을 얻는다

라운드 7에서 뒷배경에 불이 나있고 항아리 아이템이 보이는 장소 맨 위의 좌측에서 칼을 휘두르거나 공격하면 상자가 나온다. 상자속에 검이 숨겨져 있는데 이것이 바로 엑스컬리버이다.

프로필 보기

1P, 2P 선택하는 장면에서 그냥 두면 스토리가 나오고 다시 1P, 2P 선택으로 돌아온다. 이때 또다시 가만히 있으면 컴퓨터가 게임 장면을 보여주고 조금 있으면 인물의 프로필이 나온다. 단, 한번에 한명씩밖에 볼 수 없다.

이동진/대전시 서구 삼천동 986 가람APT

시공탐정DD
엘빈의 정체가!

게임 초반에 「이제 교대 시간이에요」라는 엘빈의 대사 후 자신의 방으로 돌아오기 전에 4호실로 가면 엘빈의 샤워신을 볼 수 있으며 앞으로 흡혈하는 것도 가능하게 된다.

세상에 엘빈이 여자였다니!

새턴 봄버맨
배틀 스테이지 증가

배틀 모드의 스테이지 타입을 변형시키기 위해서는 배틀 스테이지 선택화면에서 X, Y, Z를 약 1초간 누르자. 그리고 효과음이 들리면 성공! 이외에 방향키 위나 아래를 누르면 아침, 점심, 저녁의 3가지 타입 중에서 선택할 수 있으며 배틀 존의 에스본죠이 카드를 1P측에 접속해 두고 옵션 화면에서 그 카드의 스로 스위치를 HU 포지션으로 해서 5초 정도 기다리면 효과음이 들린다. 그 다음 스로 스위치를 원래대로 돌려 배틀 모드를 시작하면 이것도 스테이지 타입(아침, 점심, 저녁, 밤)을 선택할 수 있으며 COM 레벨도 최고 4까지 선택할 수 있다.

점심 스테이지는 벽이 하나도 없다

이것이 환상의 밤 스테이지

파이팅 바이퍼즈
하니의 또다른 모습!

아케이드 모드를 선택해 난이도를 노멀로 해서 하니를 클리어하면 캐릭터 선택화면에 알로하 모습의 하니가 추가된다. 또 난이도를 하드로 클리어하면 여교생 하니가 등장한다.

교복입은 하니

스트리트 파이터 제로2

공중에서 승리포즈를

트레이닝 모드에서 START+L을 누르며 캐릭터를 고른 후 RECORDING MODE로 가서 게임을 시작한다. 상대방을 파동권 한방이면 죽을 정도의 체력만 남게 만들어 놓고 화면 한쪽 끝에서 약 파동권을 쏜 다음 점프중에 쓸 수 있는 기술을 사용한다. (예: 류나 켄의 경우는 공중용권선풍각 등을 사용한다) 그러면 공중에서 승리 포즈를 취한다. 또한 달심같은 경우는 드릴 박치기나 드릴 킥으로 하면 된다. 고우키는 진 참공파동권을 사용하면 된다.

유홍연/경기도 부천시 오정구 원종동 344-22 삼하연립

닌텐도 64

슈퍼마리오 64
워프 포인트 발견!

코스 1 「봄베이 전장」의 스타트 지점에서 곧바로 진행해 다리를 건너 우측에 있는 꽃밭으로 가서 한가운데에 서면 봄킹이 있는 산 앞의 꽃밭으로 워프할 수 있다.

이 꽃밭이 워프 포인트. 주위에 코인이 있어 찾기 쉽다

산 근처까지 워프. 거꾸로 여기에서 스타트 지점으로 워프할 수도 있다

슈퍼마리오 64
야자수에서 워프!

코스 8 「아치치 사막」 스타트 지점에서 오른쪽으로 진행하면 오아시스 근처에 있는 야자수 나무까지 갈 수 있다. 이 나무 아래 서면 대포가 있는 곳까지 워프할 수 있다

슈퍼마리오 64
현수막에서 워프!

현수막에서 워프

코스4의 스타트 지점에서 오른쪽으로 가면 부숴진 다리가 있다. 이 다리의 가장 앞쪽에 서면 코스 종반의 펭귄 있는 곳까지 워프할 수 있다.

다리가 끊긴 부분의 맨 앞쪽은 고소공포증이 있는 사람에게는 조금 위험한 장소

코스의 중반부분까지 워프해서 조금 앞으로 진행하면 엄마 펭귄을 만날 수 있다

슈퍼마리오 64
벽시계의 비밀!

코스 14의 입구에는 벽시계가 있다. 이 시계의 긴 바늘이 12를 가리킬 때에 코스에 들어가면 코스 내의 모든 설치물이 정지해 있다. 또 긴 바늘이 9를 가리킬 때에는 고속으로 움직이며 6일 때에는 랜덤으로 움직인다

긴 바늘이 12를 가리킬 때 뛰어들자

긴 바늘이 9를 가리킬 때에는 초고속으로 움직인다. 너무 빨라 탈 수 없을지도…

슈퍼마리오 64
쿠파의 몸속으로!

쿠파와의 대결이 되면 일부러 데미지를 받아 마리오를 반투명하게 만든 후 마리오가 무적상태가 된 동안에 쿠퍼의 몸 안으로 들어가자. 그 다음 R버튼을 눌러 시점을 바꾸면 쿠파의 몸 속에서 밖의 풍경을 볼 수 있다.

체내에 있을 때에는 반투명 상태가 계속되며 몸속에서 나오면서 바로 꼬리쪽으로 갈 수 있다.

보통은 쿠파의 엉덩이쪽으로 돌아가 꼬리를 붙들었지만 이번에는 일부러 몸통에 데미지를 입어 투명 마리오가 되게 하자!

선택하는 항목은 물론 자이로코프터. 클래스는 어느것이나 상관없다

무적 상태일 때 쿠파 속으로 뛰어들자

슈퍼마리오 64
나무말뚝을 돌면!

코스1이나 코스13에서는 말뚝이 꽂혀 있는 곳이 있는데 이 주위를 3바퀴 돌면 코인이 5개 나온다. 만일 코인이 나오지 않으면 더 빨리 스피드를 내서 돌아보자. 이 코인을 주으면 파워 스타를 모으는 것이 수월해진다.

도는 속도가 느리면 실패할 수도…

슈퍼마리오 64
솜털 마리오 착지법!

마리오가 깃털 모자를 쓰고 높은 곳에서 뛰어내릴 때 전혀 데미지를 입지 않는 비법이 있다. 방법은 착지하기 바로 전에 A버튼을 누르는 것.

파일럿 윙스 64
지상을 달리자!

자이로코프터는 시속 50Km 이하의 속도에서는 기본적으로 하늘을 날 수 없어 추락해버린다. 이 성질을 이용한 것이 바로 이 비법으로 자이로코프트에서 시속 50km 이상의 스피드를 내지 않고 하늘을 날지 않도록 출력을 콘트롤하면 지상을 자유롭게 질주할 수 있게 된다. 또한 한번 이륙한 뒤에도 천천히 하강해 시속 50km 이하로 떨어뜨리면 다시 지상을 질주할 수 있다.

슈퍼컴보이

스타오션
암상인 산타!

실버랜드 성 아래 마을에서 마을의 중앙에 있는 민가의 우측 나무 안쪽을 보면 어떤 그림자가 있는데 이것은 병사에 쫓기고 있는 산타라는 상인이다. 이때 말을 걸면 「트라이엠블/トライエムブレム」이라는 최고가 아이템인 산타 부츠를 판다. 이것을 장비하면 숙소에 도착했을 때 랜덤으로 아이템을 선물해 준다.

실버랜드에 가면 누군가를 쫓는 병사가 있다

쫓기고 있는 암상인 산타. 우측의 나무 안쪽을 주목하자

엄청나게 비싼 아이템을 팔고 있다. 특수 기술인 아트로 폴(フォル)을 늘려 구입하자

스타오션
링콤보로 거리를 무시!

링콤보를 설정할 때에 첫번째 필살기를 「なし/없음」으로 하고 2번째 이하에 사용하고 싶은 기술을 설정해 두자. 여기에서 설정을 끝내면 2번째의 필살기가 첫번째로 들어간다. 그러면 S렌지라도 L렌지 기술을 사용할 수 있게 된다.

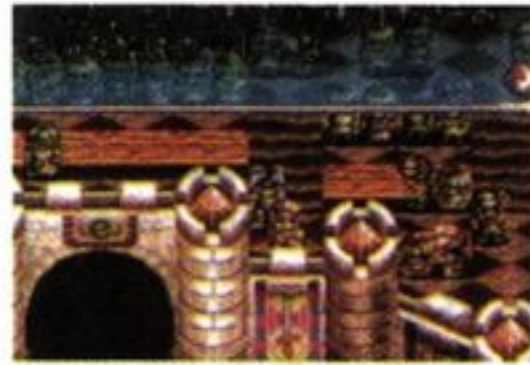
우선 링콤보를 레벨 20이상으로 올리자

첫번째는 없음으로 하고 두번째에 렌지의 다른 기술을!

스타오션
시우스의 쇼핑!

시우스가 동료가 되면 반 왕국에서 프라이비트 액션을 일으켜 보자. 그러면 시우스가 돈을 달라고 조른다. 이때 1,000폴(フォル)을 건내주면 그 이상의 값진 물건을 준다.

스타오션
어슈레이를 동료로!

우선 시우스와 이별해 두는 것이 첫째 조건. 그 후에 타토로이 투기장에 가면 관객석에 어슈레이라는 남자가 있는데 그에게 말을 건 후 라티를 투기장에서 싸우게 하자! 이때 5연승을 한 후 아스트랄 행

시우스와 이별하고 타토로이 투기장에서 어슈레이에게 말을 걸자

선착장에 가면 어슈레이는 라티 일행을 기다리고 있다. 여기에서 어슈레이를 동료로 만들고 실버랜드에서 프라이비트 액션을 일으키면 귀중한 비법을 전수해 준다.

라티가 투기장에서 승리한 후 선착장에 가면 어슈레이가 기다리고 있다

어슈레이는 예달 검술의 달인. 시우스가 없는 파티에는 강한 전력이 되어 준다

스타오션
22번째 랜덤!

게임 중반의 파시 신전 부근까지 가면 아이템난 중 22째 것을 보자. 무엇인가 있는 것을 확인하고 전투를 몇번 반복하면 어느샌가 22번째의 아이템이 랜덤으로 변해 버린다. 중요한 아이템이 랜덤으로 변하면 상당히 골치를 썩게 되므로 22째는 절대 금물!

사진에서는 「리큘바틀/リキュールボトル」이 22번째

파시 신전이나 그 주위에서 전투를 반복하면 22번째 아이템이 랜덤으로 바뀐다

파이어 엠블렘
무한이동!

우선 누군가에게 본거지를 지키게 하고 본거지 안에서 수비 유니트에 「레스큐의 지팡이/レスッキュの杖」를 사용한 후 수비 유니트를 출격시키자. 그러면 이동 후에 「しゅつげき/출격」 커맨드가 나타나 그것을 선택하면 다시 한번 이동할 수 있게 된다.

누구라도 상관없으니 본거지를 수비하게 하자

수비하는 유니트에 레스큐 지팡이를 사용하면...

이동후에 얼마든지 또 출격할 수 있다

파이어 엠블렘
지팡이로 레벨 업!

본거지 부근에서 워프 지팡이나 리턴의 지팡이를 사용할 수 있는 유니트가 근처 유니트를 본거지로 와프시켜 버리면 워프한 유니트를 재출격시켜 다음 턴까지 다시 워프시킨다. 이것을 반복하면 레벨업할 수 있다.

지팡이를 사용해 본거지로 워프

다시한번 워프시키면 워프할 때마다 경험치가 쌓인다

미니 컴보이

열투 사무라이 스피리츠
숨은 커맨드 발견!

숨은 커맨드 3개(엔딩 보기, 스피드 업, 쥬베이와 참홍랑 사용)가 발견됐다.

로그 화면에서 상, 상, 상, A, 하, 하, 하, B 순으로 누르면 스피드가 빨라진다

「TAKARA」가 표시된 로그 화면에서 A, 상, B, 좌, A, 하, B, 우 순으로 누르고 평상시처럼 캐릭터를 선택하면 바로 그 캐릭터의 엔딩을 보게 된다

셀렉트를 3번 누르면 쥬베이와 참홍랑을 사용할 수 있게 된다

아케이드

스타글라디에이터
빌슈타인 선택법

처음에 고아에 커서가 맞추어져 있으므로 다른 곳으로 갔다가 스타트 버튼을 누른 상태에서 고아로 간다. 스타트 버튼은 선택할 때까지 계속 누르고 있는다. 성공하면 빌슈타인을 고를 수 있다.

서대인/부산시 연제구 연산9동

던전 & 드래곤즈
투구 입수법

이미 여러번 금단의 비법에서 특정 캐릭터를 무적 또는 부자로 만드는 방법이 소개되었다. 그러나 어떤 특정한 오락실에서는 이런 조작이 적용되지 않는 경우가 있다. 그러나 어떤 오락실이든지 이름에 들어가 C에 가서 한번 누른 뒤, END시키면 많은 도움은 안되지만 데미지를 줄여주는 투구가 얻을 수 있다.

강유승/광주시 광산구 신기동

텐 가이
숨겨진 캐릭터 고르기

우선 ?표에 커서를 맞춘 후에 위로 3번, 아래로 3번, 위로 7번 한 후 캐릭터를 고르면 숨겨진 캐릭터를 고를 수 있다.

남현/대전시 서구 도마2동 경남APT

더 킹 오브 파이터즈 '96
이오리 무한 콤보

적을 구석으로 몰아간 후 제자리 점프 혹은 앞으로 작은 점프를 하며 공격한다. 4~6히트가 나오게 되면 유저 자신도 벽쪽에 붙게된다. 이때 더블 어퍼를 치는 느낌으로 장풍을 사용한다. 한번 벽쪽에 붙으면 계속 때릴 수 있다.

김정수/경기도 구리시 인창동

챔프클럽

Science House

일상 생활 속의 도구들을 이용해 과학 원리를 이해하도록 도와주는 과학 교육 프로그램.
문의처: (주)아리수미디어 02-717-5775
가 격: 66,000원

센스틱 슬림

마른 입술과 튼 입술에 바르는 립크림. 비타민E가 함유되어 있어 촉촉함이 오래도록 유지되며 체리향, 레몬향, UV가 있어 개성에 맞게 선택할 수 있다.
문의처: 국제약품 080-022-2200 가 격: 3,300원

겜보이 주변기기

GB 사운드를 서라운드 입체 음향으로 즐길 수 있도록 하는 사운드 보이와 마이크로 콘트롤 스틱, GB 전등 확대경 등 미니 겜보이를 효과적으로 즐길 수 있는 주변기기가 선보이고 있다.
문의처: 게임본부 02-701-1667

토이박스(TOYBOX)

국내에서는 접하지 못했던 믹스춰 락(MIXTURE ROCK)을 연주, 연출하는 그룹 토이박스(TOYBOX)의 데뷔 앨범. 락음악에 바탕을 두고 댄스, 힙합, 랩, 메탈 등 기존의 일반 가요와 Rock Mania를 수용하고 있다.
문의처: (주)지구 레코드 02-353-3151

마이 에디

총 1427단어 수록과 음성 사운드 및 애니메이션을 제공하는 멀티미디오 어린이 그림영어사전. 알파벳별 그래픽 메뉴와 3가지 다양한 게임을 통한 학습 등 게임을 즐기면서 자연스럽게 어휘력을 높일 수 있다.
문의처: (주) 계몽사 뉴미디어부 02-531-5609
가 격: CD-ROM: 26,400원(부가세 포함)
BOOK & CD-ROM: 33,000원(부가세 포함)

시너비트(Synerbeat) 32 PnP

3차원 입체 사운드 및 인터넷 폰 사용 가능하며 동시연주, 리모콘 기능을 이용한 요율적인 연주기 관리기능을 가진 통합관리 연주기인 옴니버스(OMNIBUS)프로그램 제공 등 다채로운 기능 보유.
문의처: 한솔전자 02-701-1731
가 격: 119,000원

꼬마토끼 윌리와 세계여행

96년 11월 11일 출시 예정으로 풀 애니메이션 화면과 아이들의 정서에 맞는 유익한 스토리로 지리 학습, 창의력 발달, 상상력 키우기에 효과적. 그밖에 세계 125곳 이상의 유명지 소개, 정교한 컴퓨터 그래픽, 생동감 넘치는 사운드 효과음 등 한글과 영어를 지원한다.
문의처: (주)인포미디어 02-516-6638

포켓 미니 액정게임

언제 어디서라도 즐길 수 있는 포켓 미니 액정게임. 사이즈는 미니지만 수록되어 있는 게임은 [탱크워], [카 레이싱], [슈팅], [크로스 리버], [로 레벨 테트리스], [하이 레벨 테트리스], [타이머 테트리스], [드래곤 볼]로 8가지이다.
문의처: 게임본부 02-701-1667

멀티미디어 학습사전

방대한 CD-ROM 전자사전이 수록되어 있고 Native Speaker에 의한 듣기 연습을 원하는 횟수만큼 들을 수 있다. 또한 검색한 단어를 별도로 관리하여 필요한 단어만을 정리, 인쇄가 가능하다.
문의처: 아이피소프트 02-703-9305
가 격: 소비자 가격: 33,000원, 업그레이드: 15,000원

비디오

피노키오의 모험

이태리의 어느 마을에 제페토 할아버지가 피노키오라는 나무인형을 만든다. 그런데 이 인형은 다른 인형과 달리 말도 하고 생각도 할 줄 아는 장난꾸러기 꼭두각시 인형이었다. 그런 피노키오를 본 사악한 인형극장 주인인 로렌지니는 제페토로부터 억지로 피노키오를 데려온다.
인형극장에서 인기를 한몸에 받던 피노키오는 유일한 동무인 귀뚜라미 페페에게 충고를 받아 제페토 할아버지를 찾으러 모험을 떠난다. 동화 속 피노키오 스토리에 바탕을 둔 영화.
문의처: (주)세음미디어 02-547-1871

서적

게임 개발 전문가 김종찬이 공개하는 게임 개발 툴킷

[게임 개발 툴킷]은 게임제작에 필요한 배경 화면처리, 캐릭터 동작처리, 동화상 플레이, 사운드 효과 등을 자세히 설명하고 있으며 이를 위해 맵 에디터, 타일 에디터, 오브젝트 에디터, 스프라이트 에디터, 애니메이션 에디터 등 다양한 툴을 합쳐 놓은 '컬렉션'를 제공하고 있다. 그밖에 150개의 게임용 그래픽과 효과음 데이터, 5개의 게임소스 프로그램, 20여개의 라이브러리용 샘플 프로그램 등 다양한 내용이 실려 있다.
문의처: 도서출판 고도 02-785-2428
가 격: 18,000원 (CD를 포함)

가볼만한 곳

어뮤즈 월드'96 국제게임기기 및 어트랙션전

한국종합전시장(KOEX) 주최, 팬컴(PAN COM) 주관으로 국내 최대규모의 게임 및 테마파크 전시회가 열린다. 전시품목은 가정용 게임기 및 소프트웨어, PC게임 소프트웨어와 업소용, 공원용 게임및 소프트웨어를 비롯해 애니메이션, 가상현실 체험기, 주변기기와 부품까지 전시된다.
문의처: 한국종합전시장(KOEX)
전시1과 02-551-1126
기 간: 1996. 11. 9~12
교통편: 지하철 2호선 무역센타, 삼성역 하차

해외정보

패드맨 DD-3

가면 레이더를 생각하게 하는 디지털 타악기. 스틱워크에 의한 드럼소리 외에도 고양이 소리와 전화소리 등 20개의 음색이 내장되어 있어 여러 용도로 즐길 수 있다.
문의처: (일본) 야마아
03-5488-6641
가 격: 9,000엔

비스피

미니 자동차 등이 본체 사이를 통과할 때 속도를 측정할 수 있는 머신. 100분의 1초까지 정확한 속도가 표시된다. 그밖에 랩타임도 측정 가능해 시계로도 사용할 수 있다.
문의처: (일본) JESNET 야마구치
011-861-9331
가 격: 1,800엔

Walla Ball

허리에 달아 손을 사용하지 않고 골인시키는 게임. 3색의 골에는 득점이 각각 있어 점수 대결을 할 수 있다.
문의처: (일본) Pio 03-3349-5886
가 격: 1,580엔

'96 클라리온 니스모 GT-R LM

전면에 화려한 스티커를 붙이고 있으며 스포티한 실내 장식으로 실제의 차 모양 그대로를 재현하고 있다.
문의처: (일본) 에포크사
03-3843-8814
가 격: 5,000엔

10

10

※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 창간 3주년호부터 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

챔프 쌤쌤 마당

챔프 쌤쌤 마당은 챔프 가족 여러분이 저렴한 가격으로 원하는 물건을 사고 팔고 교환하는 곳입니다. 6월 7일자로 실시된 음비법 때문에 일본어 자막이 들어간 게임은(RPG 게임 등) 매장에서 구입하기가 힘들어졌습니다. 게임을 즐기고 싶어도 게임 CD를 구입할 수 없어서 고민하시는 분은 이 코너를 이용해 교환 또는 매매로 서로 돌려가며 게임을 즐길 수 있습니다. 게임챔프를 이용해 사고 싶은 물건이나 팔고 싶은 물건이 있다면 게임챔프의 "챔프 쌤쌤 마당 담당자"앞으로 엽서를 보내시거나, PC 통신(천리안 go game champ)을 이용해 주세요.

사고

살 물건	구매 조건	연락 방법	이름, ID
SS 또는 PS 네오CD 네오지오+팩 2개	13~15만원 10만원 10만원	부산시 북구 금곡동 화목APT 106-1305	영왕윤
FF6 오리지널 사운드트랙 1,3번 장	각 5천~8천원	0336)637-3615 주말 또는 공휴일	김용민
PS+패드 2개+ 메모리카드	16만원 정도 (CD 동봉시 1~3만원상승)	644-2802	최우람
PS	가격절충	012-414-2026	CAPTAIN78
스파제로2	가격절충	메일	A9148
쿠파CD 트윈비 +극상파로디우스 +모터툰 그랑프리2 +기타등등	가격절충	032)575-1737	PBKZ007
버철캅	가격절충	메일	PCS1116
포포로크로이스+ 바이오하자드+ 조이패드	3만원 5만원 1만2천원	메일	SLAY0
SS KOF'95	2만5천원	메일	S9090
PS KOF'95 PS세트+포포로 크로이스 또는 KOF'95 SS세트+KOF'95 +드래곤포스	3만원 23~24만원 22~23만원	메일	SLAY
환상수호전 아크더레드 철권2 사이드와인더	3만원 1만원 2만5천원 1만원	413-4653	L2363

팔고

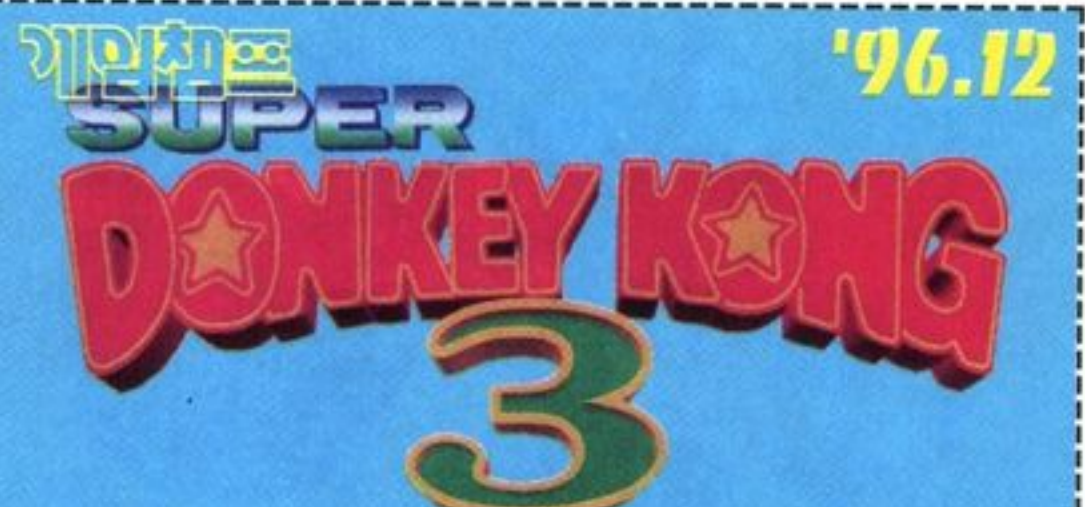
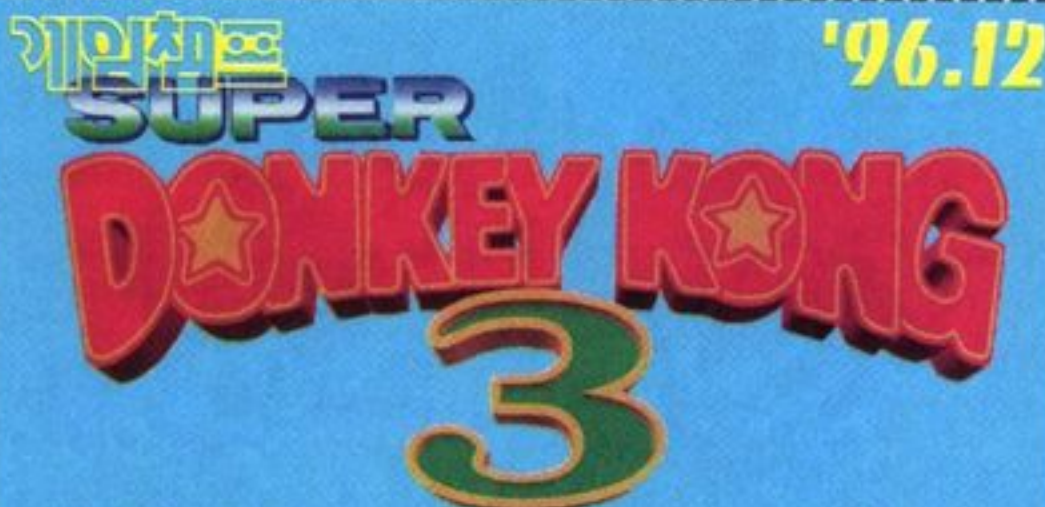
팔 물건	판매 조건	연락 방법	이름, ID
슈퍼 알라딘보이2 +패드 2개+7만원 NBA농구	7만원 3만5천원(대전분과 거래)	255-2065 월~토 4시~4시30분	이종철
버파PC+투신전 들어 있는 CD	3만~4만원	688-3445	안승준
용의굴CD+GB용 고에몽+슈퍼마리오 랜드	3만~3만5천원	863-9255	진성일

팔 물건	판매 조건	연락 방법	이름, ID
PS 기본세트	20만원	015-129-0328	조용철
PS 기본세트	20만원	012-844-4419	정광섭
삼성새턴+KOF'95+파이터 스틱	30만원	012-619-1715	심민수
미국판PS+CD 2장	13만원	0351)871-070	이현곤
PS+CD 1장+메모리카드	25만원	062)527-1394(7시~12시)	최준용
에반게리온(1~7화) 마크로스7(1~9화)	8만원	012-911-5200	김동균
SS+패드2개+RF변환기+ PC게임 2개+KOF'95	30만원	421-9828	이재익
PS뱀파이어+철권2 +메모리카드	합해서 9만원 각각 4만원, 5만원	0562)47-6166	권대혁
SFC세트+화이널파이트2+세라문	7만5천원	015-995-0023	AC3535
철권2	3만2천원(우송료포함)	메일	AKIRA4
참홍랑무쌍검 모터툰 그랑프리2	4만원 5만원	012-948-4535	GXGX
새턴세트+버파2+나이츠+ 아날로그 패드+파이팅 바이퍼즈	28만5천원	591-3390	ACSYS

쌤쌤하고

교환 물건	쌤쌤 조건	연락 방법	이름, ID
파이팅바이퍼즈	KOF'95+펀저 쯔바이	46-1191	정연규
SS기본세트	SFC+신중팩 1개+7만원	336-0468	박선주
네오지오세트+ 갤럭시파이터	네오CD	85-3005 화,목,토,일요일 5~9시	이규원
PS 3x3아이즈	도키메키메모리얼 D의 식탁 필로소마 중 1개	987-8784	김승수
PS뱀파이어+철권2 +메모리카드	스파제로2+천지를 먹다 (또는 참홍랑 무쌍검+2만원)	0562)47-6166	권대혁
PS+패드 2개+CD 2장 메모리카드+전화번호부 +아랑전설 사진	SS+CD 2장+패드 2개	0331)216-2128	성우진
MD+패드 2개+팩 3개	SFC+패드 1개+팩 1개	645-1654	장재철
네오지오+패드+KOF'95 +MD+패드2개+팩 5개	SS+패드 2개+CD 4장 이상	0546)461-7744	김영민

게임챔프 '96.12
SUPER DONKEY KONG 3

게임챔프 '96.12
SUPER DONKEY KONG 3

※ 챔프점수 제도는 챔프티켓을 창간 4주년(96년 12월호)부터 1년치를 모으시면 전원 챔프점수 1,000점을 드립니다.

잠 깐 만 !

창간 12월호 대대적 변경 안내

엄청난 독자 참여율의 4,444명 선물타기 앙케이트 결과를 최대한 반영하여 드디어 챔프점수를 수정 보완하였습니다.
이제는 자기의 노력에 따라 새턴도 받을 수 있고 플스도 받을 수 있습니다. 자! 그럼 도전해 보세요.

1. 토탈 점수제가 아니라 등수제

우선 가장 큰 변경점은 그동안 토탈 점수제의 불합리한 점을 대폭 수정, 점수 누계에 의한 등수제로 바뀌었다는 것입니다. 즉 아무리 점수를 모아도 점수가 안돼 1등 상품을 받을 수 없는 경우를 방지하고 보다 공개적인 상품 코너로 자리잡기 위해 점수를 매달 집계하여 등수로 순위를 결정하여 응모 전원에게 순위에 맞는 선물을 드리게 된 것입니다. 그리고 보다 자세한 선물 내역은 게임파워 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

2. 1년이 아니라 6개월 선물 대방출

'1년은 너무 길다. 6개월로 줄이자'라는 독자 여러분들의 열화와 같은 성원에 힘입어 챔프가 드디어 6개월(창간 기념호 96년 12월호 - 97년 5월호까지)마다 선물 대방출을 실시하게 되었습니다. 그러니까 더 많은 기회와 더 많은 선물이 여러분을 찾아가게 되는 것입니다.

3. ARS 전화 서비스를 통한 점수 확인

그동안 자기 점수가 얼마인 지 몰라서 답답했던 독자 여러분! 이젠 그런 걱정 끝! 챔프점수 결산 2-3개월 전(97년 3월에서 4월사이)부터 [700-2377] ARS 전화 서비스를 통해 개인의 챔프점수를 공개하여 보다 쉽게 자기 점수를 알 수 있고 화끈한 점수 경쟁을 벌일 수 있게 되었습니다.

4. 파워 업되고 갖고 싶은 선물로 대폭 교체

그동안 조금 철지난 느낌이 들던 선물들은 과감히 교체하고 [챔프 6개월 정기 구독권]과 [게임 음악CD] 등 게임 매니어들이 가지고 싶던 바로 그 선물로 여러분들과 만나게 되었습니다. 어떻습니까! 이젠 도전해 볼만하죠?

5. 챔프티켓은 챔프점수 1,000점과 교환

챔프티켓은 1년치(96년 12월호 - 97년 11월호)를 모아 주시면 챔프점수 1,000점과 교환해 드립니다. 그러니까 아무 것도 안해도 챔프티켓만 모으면 캐릭터 스티카를 받을 수 있습니다.

그리고 챔프점수 교환 발표는 97년 12월호입니다.

올해의 챔프점수 발표는 다음호!

이제 대망의 발표만을 남기고 있는 챔프점수의 발표는 다음달입니다. 이번 발표와 점수를 합계하여 여러분에게 왕창 선물이 날아가게 됩니다. 다 아시겠지만 우선 당첨되신 분들은 전화로 확인을 해주시고 지방 독자들은 우송을 해드리지만 서울 독자들은 직접 챔프로 방문해 주시기 바랍니다. 그럼 다음달을 기대해 주세요!

10월호 챔프점수 막판 뒤집기 당첨자 발표

10월호의 막판 뒤집기는 정말 올해의 마지막 챔프점수 막판 뒤집기 였습니다. 그래서 당첨자를 보다 공정하게 뽑기 위해 마지막 애독자 엽서까지 기다리다 보니 한달 늦게 되었습니다.

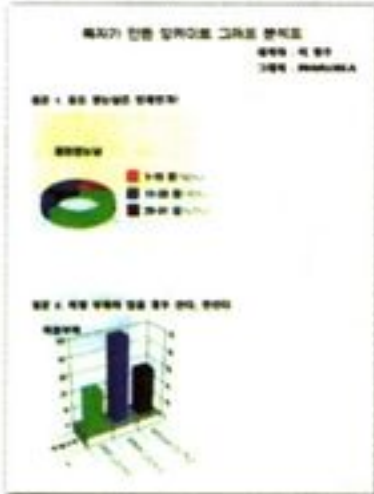
1등 (5,000점)
홍종여명 / 강원도 강릉시 옥천동 285번지 서울 한의원

2등 (4,000점)
맹준성 / 서울시 구로구 오류2동 97-4 서울가든빌라 7동
강동균 / 서울시 노원구 중계동 염광 APT 104-1001
임상민 / 부산시 수영구 망미1동 로얄APT 102-811

3등 (3,000점)
안성준 / 경기도 성남시 수정구 시흥동 209-18
김대현 / 경북 경주시 용강동 용강주공APT 105-707
류은한 / 부산시 금정구 금사동 48-6 금탑APT A-102
박미하 / 대전시 대덕구 석봉동 205-13
양창열 / 서울시 관악구 신림9동 255-49
이정열 / 인천시 남구 주안4동 1472

4등 (2,000점)
김현기 / 인천시 서구 가정2동 5-110
김연권 / 대구시 서구 평리4동 1314-6
김종빈 / 대전시 동구 삼성1동 283-13
박민규 / 대구시 서구 내당3동 925-24
방대식 / 충남 공주시 금학동 238-5
김태형 / 경남 김해시 삼방동 690-1 동원APT 102-1213
정현주 / 경남 김해시 외동 주공APT 115-402
이정현 / 서울시 광진구 구의동 66-57
신호경 / 서울시 은평구 응암4동 우성APT 101-1002
홍인철 / 충북 청원군 오창면 창리2-2

5등 (1,000점)
염덕선 / 경기도 시흥시 은행동 신명APT 102-1912
전정환 / 서울시 강서구 가양2동 도시개발APT 514-204
진현민 / 서울시 관악구 신림9동 253-16
장우식 / 경기도 성남시 분당구 매송동 132 아름마을 건영APT 112-203
박은성 / 경북 영천시 야사동 주공APT 6-204
최인규 / 경기도 광명시 광명2동 79-19
라종한 / 광주시 북구 용봉동 현대APT 103-1002
김정호 / 경기도 의정부시 의정부동 413-30
김석일 / 부산시 남구 대연4동 937-11
강병훈 / 부산시 남구 우암1동 자유APT 1차 101-405

게임챔프 창간 4주년 앙케이트 당첨자 발표

(수도권지역에서 당첨된 분은 직접 오셔서 상품을 수령하기 바랍니다. 또한 지방에 계신 분은 전화로 연락을 주시면 상품을 우편으로 보내 드리겠습니다. 상품 수령은 11월 30일까지이며 그 이후는 무효 처리됩니다.)

1등(플레이 스테이션)

이형주 / 서울시 서초구 방배 4동 810-31 삼보주택 가-302 (02-534-1832)

2등(삼성 새턴)

정현철 / 경기도 부천시 소사구 소사본 3동 41번지 풍림APT 103-1908

3등(닌텐도 64)

김성규 / 충남 연기군 금남면 연곡리 291

4등(PS게임 소프트)

김동현 / 경기도 안양시 동안구
도인수 / 경기도 안산시 와동
유형욱 / 경기도 성남시 분당구 서당동 효자촌
이기문 / 서울시 도봉구 도봉 1동
정원교 / 경기도 안산시 사동

5등(SS게임 소프트)

김태완 / 서울시 서대문구 북가좌 2동
박창규 / 부산시 진구 개금 1동
이정훈 / 서울시 도봉구 창동
장석민 / 서울시 은평구 갈현 1동
장종익 / 2 Ormonde Ave. Eipping Sydney Australia

6등(버파 3 공략 비디오)

강동석 / 서울시 종로구 원서동
강형원 / 인천시 동구 송림 4동
고호 / 전북 군산시 나운동
국홍석 / 광주시 광산구 월곡동
김년수 / 포항시 북구 항구동
김재환 / 전남 목포시 용당 2동
김효성 / 서울시 노원고 상계 3동
박성훈 / 경북 구미시 선완읍 이문리
배한용 / 대구시 수성구 범어 4동
이상구 / 경기도 평택시 세곡동
이상현 / 부산시 진구 개희동
이승찬 / 강원도 원주시 개운동
이충한 / 경기도 성남시 분당구 수내동 양지마을
전창용 / 경기도 군포시 산본동
정수민 / 서울시 강남구 대치동
조승우 / 경남 통영시 태평동
조용욱 / 인천시 북구 십정동
조형우 / 부산시 서구 남부민 3동
최성우 / 전북 익산시 갈산동
황영대 / 경남 진주시 봉래동

7등(챔프점수 1,000점)

공성훈 / 서울시 양천구 목 3동
권순지 / 서울시 강남구 대치동
김기만 / 서울시 도봉구 쌍문 1동
김기설 / 서울시 강남구 대치동
김대원 / 광주 시 북구 두암 2동
김병욱 / 서울시 노원구 하계동
김병창 / 경기도 과천시 과천동
김상기 / 경북 포항시 남구 상도동
김성범 / 서울시 강도구 길 2동
김승환 / 부산시 사상구 감전 2동
김영규 / 서울시 양천구 목동 1단지
김영훈 / 전북 전주시 효자동
김용지 / 대전시 유성구 어은동
김인철 / 서울시 중랑구 망우 3동
김준영 / 부산 북구 만덕 2동
김준하 / 경기도 김포군 북변리
김지수 / 경기도 광주군 광주읍
김태윤 / 제주도 북제주군 한경면 저지리
김현수 / 부산시 수영구 망미 2동
김회창 / 서울시 강남구 삼성 2동
남경덕 / 부산시 서구 대신동 1가
박중철 / 경기도 군포시 산본 1동
박현준 / 서울시 서초구 잠원동
방요한 / 경기도 안양시 안양 4동
백형준 / 대구시 북구 노원 2가
서영신 / 대전시 대덕구 법동
손상돈 / 광주시 남구 월산 4동
손주형 / 경남 김해시 내동
신철호 / 부산 영도구 청학 2동
안국현 / 경기도 수원시 팔달구 매탄 4동
엄기탁 / 전남 구례군 봉북리
여병권 / 서울시 동대문구 장안 3동
우종태 / 부산 사하구 다대 2동
우태훈 / 강원도 춘천시 온의동
이기범 / 경기도 군포시 산본 1동
이선구 / 은평 초등학교
이주영 / 서울시 마포구 아현 3동
이태우 / 강원도 춘천시 효자 2동
이환준 / 부산시 진구 당감 4동
정경훈 / 청량 실업 고등학교
정운탁 / 운산 기계 공고
조영일 / 서울시 강북구 수유 6동
차경민 / 서울시 강서구 화곡 8동
채희승 / 충북 충주시 교현 1동
최강남 / 경기도 고양시 일산구 주엽 2동
최정석 / 서울시 송파구 거여 2동
최현 / 서울시 강서구 등촌 2동
하종관 / 대구시 북구 산격 3동
한정호 / 서울시 서초구 잠원동
홍명원 / 경기도 성남시 중원구 중동

8등(PC게임 소프트)

강민규 / 경남 김해시 불암동
강태길 / 부산시 해운대구 재송 2동
강형묵 / 대전시 중구 유천 2동
공준완 / 서울시 은평구 갈현 2동
구용찬 / 부산시 진구 당감 3동
국홍석 / 광주시 광산구 월곡동
김도균 / 충남 공주시 옥룡동
김도영 / 대구시 중구 동성로 3가
김도현 / 부산시 연제구 연산 5동
김봉준 / 서울시 동대문구 답십리 5동
김선아 / 서울시 강남구 대치 2동
김성용 / 부산시 해운대구 우이동
김영복 / 전남 순천시 인제동
김재홍 / 경북 포항시 용흥 1동
김정건 / 경북 경주시 외동읍 모화 1리
김진곤 / 경남 거제시 신현읍 고현리
남유성 / 강원도 삼척시 당저동
노관식 / 서울시 동작구 동작동
박영수 / 서울시 서초구 반포1동
박용주 / 부산시 서구 송도 중학교
박인섭 / 서울시 강남구 개포동
박종윤 / 서울시 구로구 고척 2동
박찬근 / 인천시 중구 전동
박현우 / 대구시 수성구 시지동
서범승 / 대구시 동구 방촌동
송석호 / 서울시 서초구 잠원동
신영진 / 대구시 수성구 수성 3가
연재선 / 서울시 구로구 구로동
윤석병 / 서울시 강북구 수유 1동
윤종혁 / 경기도 여주군 교 2리
이세연 / 충남 천안시 원성동
이진수 / 경기도 양주군 은현면 선암리
이형기 /서울시 송파구 마천 2동
임봉균 / 경기도 성남시 분당구 야탑동
임종하 / 부산시 사상구 감전 2동
전기수 / 서울시 노원구 상계 10동
전상원 / 경기도 군포시 산본동
정익훈 / 부천시 오정구 고강본동
정재원 / 광주 직할시 남구 백운 2동
조근호 / 부산시 해운대구 재송 1동
조재현 / 인천시 연수구 연수동
진영찬 / 전북 전주시 덕진구 우아동
최근준 / 서울시 강남구 대치 3동
최문석 / 서울시 도봉구 창 4동
최성운 / 경기도 남양주시 화도읍
최우석 / 경북 경주시 사정동
최은성 / 부산시 사하구 감천 1동
최인용 / 경기도 고양시 주엽동
허유진 / 서울시 서초구 방배본동
홍창범 / 인천시 부평구 부평 1동

9등(특수 제작 캐릭터 뱃지)

강남수 / 대구시 달서구 송현 1동
강대근 / 경기도 안양시 만안구 안양 6동
강동경 / 서울시 서초구 서초 4동
강병훈 / 부산시 남구 우암 1동
강우철 / 제주도 제주시 도남동
강지우 / 경기도 성남시 중원구 금관 2동
강현구 / 인천시 남동구 만수 2동
강희철 / 경기도 수원시 팔달구 인계동
고봉용 / 서울시 강서구 가양 3동
고진욱 / 서울시 영동포구 여의도동
구길랑 / 부산시 동래구 수안동
구인회 / 부산시 해운대구 반여 1동
권익환 / 경기도 파주시 금촌동
권남혁 / 경기도 부천시 원미구 중 3동
권대중 / 서울시 양천구 신월 2동
권순형 / 경기도 안산시 성포동
권승 / 전북 전주시 완산구 평화동
권용배 / 강원도 춘천시 신동
김경일 / 경북 구미시 선산읍
김규택 / 대구시 중구 남산 4동
김근형 / 부산시 영도구 영선동 2가
김기준 / 대구시 남구 대명 4동
김대성 / 경북 영천시 야사동
김대원 / 서울시 강서구 발산1동
김동민 / 서울시 양천구 신월 5동
김동섭 / 서울시 성북구 동소문동 5가
김동인 / 서울시 서초구 반포 4동
김동현 / 광주시 북구 운암동
김무일 / 경기도 부천시 소사구 소사3동
김민수 / 서울시 성북구 길음 2동
김반석 / 서울시 은평구 증산동
김병한 / 부산시 부산사직중학교
김부석 / 부산시 동구 수정 1동
김상권 / 대구시 수성구 신매동
김상우 / 서울시 양천구 신정 4동
김성수 / 서울시 노원구 상계동
김세윤 / 서울시 동대문구 답십리 2동
김수환 / 경북 안동시 삼산동
김순태 / 경기도 성남시 분당구 야탑동
김승현 / 서울시 관악구 봉천 11동
김승훈 / 경남 진주시 장대동
김신범 / 부산시 영도구 신선동 3가
김영민 / 서울시 성동구 마장동
김영승 / 경북 영천시 완산동
김영운 / 경기도 안양시 동안구 평촌동
김영찬 / 서울시 강서구 공항동
김영준 / 서울시 금천구 독산 1동
김용민 / 대전시 서구 삼천동
김용민 / 서울시 서대문구 남가좌 2동
김용범 / 인천시 계양구 효성 1동
김용완 / 서울시 관악구 봉천 1동
김원준 / 서울시 강남구 논현동
김은태 / 서울시 성동구 마장동
김인수 / 대전시 서구 용문동
김재풍 / 서울시 송파구 오금동
김재현 / 경기도 의정부시 의정부 3동
김재형 / 부산시 원미구 중 2동
김재훈 / 부산시 사하구 감천 2동
김정연 / 대구시 동구 효목 2동
김종서 / 서울시 강동구 명일동
김종선 / 경기도 용인시 이동면 어비리
김주성 / 서울시 송파구 오금동
김준서 / 서울시 광진구 능동
김준성 / 서울시 관악구 봉천 6동

김진 / 부산시 해운대구 반여 1동
김진용 / 경기도 안산시 원미동
김지환 / 충북 청주시 흥덕구 모충동
김태균 / 서울시 노원구 상계 10동
김태용 / 대구시 남구 대명 4동
김한영 / 서울시 송파구 가락본동
김형욱 / 경기도 남양주시 도농동
김형준 / 서울시 송파구 문정 2동
김호민 / 서울시 양천구 목동
김호중 / 서울시 노원구 상계 9동
김홍철 / 전북 군산시 나운동
김환철 / 경북 포항시 남구 송도동
남경우 / 마산시 회원구 구암 1동
노상균 / 부산시 수영구 광안 2동
노승규 / 경기도 안산시 본오동
노태민 / 부산시 북구 구포 3동
노홍준 / 경기도 성남시 수정구 신흥 2동
류영철 / 대구시 서구 내당 4동
마원장 / 서울시 종로구 세종로 77번지
맹지오 / 서울시 송파구 잠실 1동
문기훈 / 부산시 동래구 동래 중학교
문충효 / 부산시 영도구 봉래동
박기한 / 서울시 종로구 명륜동 3가
박노영 / 충남 논산시 논산읍 화지 2동
박대하 / 대전시 대덕구 석봉동
박두진 / 서울시 구로구 개봉 3동
박범수 / 서울시 양천구 목 6동
박봉용 / 충북 영동군 심천면 각계리
박상욱 / 인천 남동구 간석 2동
박상훈 / 대전시 동구 판암 주공A
박성묵 / 대구시 서구 내당 2동
박성용 / 서울시 강서구 방화 1동
박세준 / 서울시 양천구 신월 5동
박승열 / 부산시 남부민 3동
박승주 / 광양시 중마동 주공 2차
박영민 / 부산시 연제구 거제 1동
박정우 / 경기도 광명시 철산동
박종군 / 서울시 광진구 능동
박종성 / 충남 연기군 금남면 용포 1리
박진균 / 서울시 마포구 망원 1동
박진홍 / 전북 전주시 상대동
박창욱 / 경기도 광명시 소하 2동
박충렬 / 경기도 동두천시 생연 4동
박헌섭 / 경북 김천시 평화동
박현빈 / 서울시 양천구 신정 7동
박형민 / 경기도 성남시 분당구 서현 2동
박형원 / 서울시 마포구 성산 1동
박효찬 / 강원도 동해시 천곡동
배경섭 / 서울시 광진구 자양 3동
배주현 / 서울시 노원구 상계 7동
백상수 / 경남 진주시 상평동
백승윤 / 서울시 양천구 목 3동
백승표 / 서울시 강남구 수서동
백정훈 / 부산시 금정구 남산동
백종민 / 서울시 은평구 응암 1동
백철수 / 대구시 동구 신천 2동
부윤범 / 부산시 부산 전자공업고등학교
서대인 / 부산시 연제구 연산 9동
서연규 / 경기도 의정부시 호원동
서욱현 / 서울시 강남구 논현동
서재민 / 경남 울산시 동구 대송동
서정호 / 서울시 동작구 상도 5동
서종석 / 대구시 수성고 황금 2동
석민걸 / 경기도 성남시 분당구 서현동
설윤섭 / 부산시 진구 개금 1동
소지용 / 성남시 수정구 신흥 3동
손동희 / 대구시 중구 달성동
손찬호 / 서울시 은평구 불광 1동
송경민 / 서울시 강동구 천호 1동
송동현 / 서울시 송파구 문정동
송만석 / 경기도 안양시 관양동
송선용 / 서울시 송파구 풍납 1동
송승철 / 서울시 동작구 동작 1동
송영준 / 경기도 성남시 분당구 분당동
송태준 / 서울시 서대문구 북아현 2동
신경호 / 전북 익산시 황등면 황등리
신동규 / 경남 마산시 구암 2동
신정석 / 부산시 남구 대연 5동
신진형 / 대전시 중구 문화 2동
신찬영 / 서울시 동대문구 제기 1동
심지용 / 경기도 과천시 주암동
연기용 / 인천시 연수구 동춘 1동
안성준 / 경기도 성남시 수정구 시흥동
안종필 / 서울시 노원구 월계 1동
안준부 / 부산 시 남구 대연 3동
안지형 / 서울시 서초구 서초 4동
양재용 / 전북 전주시 덕진구 효성동
양현철 / 서울시 단대 초등학교
양희철 / 서울시 중랑구 중화 2동
엄태준 / 경기도 광명시 철산 3동
여상훈 / 아대 초등학교
오동진 / 경북 구미시 원면동, 경북 구미 중학교
오성철 / 경기도 고양시 일산구 대화동
오원제 / 부산시 남구 대연 5동
오주형 / 인천시 부평구 산곡동
오진환 / 서울시 양천구 신정 1동
우근황 / 서울시 서대문구 연희 1동
유강식 / 서울시 은평구 신사 1동
유경훈 / 경기도 안양시 동안구 관양동
유광홍 / 서울시 동작구 노량진 2동
유기현 / 서울시 강동구 명일동
유명호 / 강원도 강릉시 성산면 어흘리
유성준 / 대전시 유성구 어은동
유아름 / 전북 익산시 어양동
유재영 / 경기도 평택시 고덕면 동고 1리
유지화 / 대전시 동구 용운동
윤기환 / 서울시 구로구 구로 2동
윤석철 / 서울시 동작구 대방동
윤지환 / 서울시 영등포구 여의도동
이경민 / 서울시 송파구 잠실 본동
이광섭 / 서울시 서대문구 창천동
이광은 / 광주시 북구 두암 3동
이광호 / 경기도 안양시 안양 5동
이근재 / 인천시 부평구 십정 2동
이금찬 / 서울시 양천구 신정 2동
이대로 / 충북 제천시 고암동
이대훈 / 서울시 강서구 발산 1동
이두휘 / 대구시 달서구 상인 1동
이명석 / 전남 여수시 중화동
이민정 / 서울시 구로구 구로 1동
이병문 / 서울시 영등포구, 우신 초등학교
이병윤 / 경기도 부천시 원미구 춘의동
이병현 / 서울시 금천구 시흥 2동
이비영 / 경기도 성남시 분당구 분당동
이상군 / 경기도 부천시 소사구 심곡본 1동
이상철 / 부산시 남구 감만 2동
이상현 / 경남 울산시 남구 신정 2동
이석 / 인천시 연수구 연수 1동
이석원 / 충남 천안시 쌍용동
이성복 / 서울시 강남구 수서동
이승환 / 제주도 남제주군 안덕면 덕수리
이승후 / 서울시 중랑구 면목 2동
이영기 / 서울시 송파구 방이동
이영윤 / 경남 울산시 남구 신정 1동
이원민 / 서울시 금천구 시흥 4동
이윤조 / 경기도 부천시 원미구 중 2동
이장영 / 서울시 서부 중학교
이재민 / 경기도 성남시 중원구 상대원 2동
이재봉 / 포항시 남구 청림 1동
이재원 / 서울시 구로구 가리봉 2동
이재호 / 서울시 서초구 반포 2동
이재황 / 서울시 종로구 명륜 1가
이정돈 / 서울시 서초구 서초 3동
이정현 / 서울시 광진구 구의동
이종훈 / 부산 시 동래구 온천 1동
이주형 / 전북 전주시 완산구 삼천동
이주호 / 경기도 부천시 소사구 계수동
이준민 / 경기도 안양시 동안구 부흥동
이지석 / 부산시 동래구 수연동
이진영 / 경기도 광주군 역 1리
이진영 / 서울시 강남구 일원본동
이진희 / 서울시 관악구 봉천 8동
이치호 / 서울시 양천구 신정 6동
이태훈 / 부산시 동구 범일 6동
이현 / 서울시 성동구 성수 2가 3동
이현식 / 서울시 강동구 둔촌 2동
이회창 / 서울시 강동구 암사 1동
임명철 / 전북 군산시 나운동
임종필 / 서울시 강서구 공항동
장영수 / 경기도 이천시 부발읍 신하리
장용민 / 경기도 부천시 원미구 상동
장종익 / 인천시 부평구 부평 1동
장진수 / 서울시 노원구 중계 3동
장필립 / 부산시 동래구 안락 1동
전대식 / 서울시 도봉구 창 1동
전덕표 / 수원시 팔달구 우만동
전수길 / 경기도 수원시 아주중학교
전승우 / 인천시 연수구 동춘 1동
전재범 / 서울시 서초구 반포동
전주형 / 경기도 남양주시 호평동
전호준 / 경기도 고양시 일산동
전홍식 / 경기도 성남시 신흥 3동
정구인 / 경기도 부천시 원미구 상동
정승은 / 서울시 관악구 신림 4동
정승화 / 대구시 달서구 상인동
정인환 / 서울시 강동구 성내 3동
정재민 / 경기도 고양시 주엽동
정재욱 / 대구 시 동구 효목 2동
정지홍 / 서울시 양천구 신정 1동
정지효 / 서울시 강동구 성내 1동
정진욱 / 서울시 강동구 상일동
정창환 / 강원도 원주시 단계동
정태환 / 서울시 노원구 중계 3동
정헌주 / 경남 김해시 외동
조다니엘 / 서울시 강동구 가락본동
조약돌 / 서울시 서초구 양재동
조영창 / 서울시 강남구 삼성 2동
조익현 / 부산시 부산진구 초읍동
조재성 / 경남 영광군 영광 중학교
조철귀 / 서울시 강동구 성내 1동
조한용 / 부산시 강서구 강동동
조항준 / 서울시 동작구 사당동
주종민 / 경북 포항시 대도동
주창일 / 부산시 중구 부평동
지동후 / 경북 봉화구 소천면 현동 1리
진호균 / 서울시 중랑구 신내동
차민재 / 서울시 광진구 광장동
채기백 / 경기도 동두천시 생연동
채성균 / 충북 청주시 흥덕구 봉명동
천인혁 / 대전시 서구 둔산동
최고 / 서울시 용산구 이태원동
최대원 / 전북 전주시 효자동 1가
최동하 / 경남 경주시 황성동
최성용 / 경기도 부천시 소사동 소사1동
최성현 / 부산시 동래구 안락 1동
최세훈 / 서울시 강서구 화곡 2동
최재완 / 서울시 광진구 중곡 2동
최정민 / 부산시 동래구 온천 2동
최정용 / 부산시 진구 범천 2동
최정호 / 경기도 평택시 서광동
최종혁 / 경기도 김포군 고촌면 신곡리
최준호 / 경북 포항시 죽도 1동
최태림/대전시 동구 신안동
최형준 / 인천시 작전 2동
최홍원 / 경북 경산시 조영 2동
추구목 / 대구시 달서구 죽전동
추일 / 대구시 동구 효목 2동
추태호 / 대구시 북구 복현 1동
탁인진 / 경남 진주시 옥봉동
한계훈 / 서울시 송파구 잠실 7동
한관희 / 전북 전주시 덕진구 호성동
한광현 / 경기도 고양시 주엽 2동
한성진 / 경기도 성남시 분당구 야탑동
한세현 / 충남 당진군 순성면 봉소리
한승훈 / 경기도 의왕시 오전동
한재규 / 서울시 영등포구 신길 6동
한정남 / 대구시 중구 남산 4동
한정식 / 인천시 남구 용현 5동
한정호 / 서울시 송파구 풍납 1동
한혁철 / 대전시 유성구 궁동
허석환 / 부산시 남구 우암동
허성수 / 서울시 관악구 신림 8동
허영준 / 서울시 서초구 서초 4동
허준 / 서울시 강남구 대치 3동
홍강희 / 서울시 은평구 응암 1동
황주연 / 서울시 금천구 독산 3동
황태원 / 광주시 동구 용산동

10등(특수 제작 초대형 브로마이드)

갈제승 / 경기도 용인시 삼가동
강규석 / 전북 전주시 우아동
강기완 / 경기도 성남시 중원구 신대원 3동
강대호 / 서울시 양천구 신정6동
강동수 / 서울시 용산구 후암동
강동의 / 서울시 양천구 신정4동
강동훈 / 경남 진주시 평거동
강문성 / 서울시 양천구 신월 2동
강민구 / 서울시 노원구 하계 2동
강민구 / 서울시 성북구 보문6가
강민성 / 경기도 안산시 초지동
강병관 / 경기도 이천시 창전동
강병권 / 경기도 고양시 덕양구 화정동
강병희 / 경북 안동시 태화동
강보근 / 부산시 연제구 거제 4동
강봉균 / 대전시 서구 둔산동
강상철 / 인천시 부평구 부개 2동
강성우 / 서울시 성북구 장위2동
강성호 / 서울시 도봉구 도봉1동
강성훈 / 경기도 수원시 장안구 정자동

·
·
·
·

BMG
LG미디어
LG소프트웨어
SKC
고봉
다우기술
동서산업개발
돌리
미리내
비스코
삼성전자
소프트맥스
시엔아트
쌍용
아랑
울트라 라이트
퉁큰
하이콤
한거레정보통신

이상 게임챔프 창간 4주년 기념 협찬 상품에 감사드립니다.

게임챔프 창간 4주년 기념 앙케이트에 응모하신 10등 당첨자(브로마이드 4,000명)은 전원이 상품에 당첨되었습니다. 서울과 수도권 지역은 상품을 직접 수령하러 오시고 나머지 지역은 직접 전화를 주십시오. 또한 당첨자 확인은 ☎02-700-2377(11월 10일 예정)이나 ☎02-702-3213으로 하십시오. 단, 11월 30일 이후는 무효입니다.

'인포샵 게임챔프'가 확 바뀌었습니다

여러분이 좋아하는 액션 캐릭터를
모니터에서 바로 만날 수 있습니다.

- "워크맨 타기" 보너스 퀴즈 대잔치
- 그림으로 보는 액션 캐릭터 프로필 완전 수록

★인포샵 게임챔프에 접속하는 방법★

1. 통신 프로그램을 이용, 01410에 접속
2. 접속 후 약부호 'nice'를 입력
3. 'nice' 정보에서 34번 '게임챔프'를 입력, 혹은 곧바로 'go champ'를 입력

게임을 쉽게 하기위한 공략 日本語

게임을 하다보면 나도 모르게 일본어가 늘기마련이다. 하지만 처음 게임을 접하게 되었을 때 남들은 다 재미있다고 하는 게임을 나는 하나도 알아듣지 못해 안타까워하던 경험이 누구나 있을 것이다. 챔프는 이런 왕초보도 버리지 않는다. 『사쿠라 대전』과 『전설의 오거배틀』에 나오는 일본어이지만 다른 게임을 할 때도 도움이 될만한 간단 일본어를 잠깐 소개해 보도록 하겠다.

사쿠라 대전 필수 일본어

ミニゲーム : 미니 게임. 앞의 두 자가 미니 다음 두자가 게임이란 뜻이다.

코란은 화투, 마리아는 요리 등 각자의 미니 게임을 가지고 있으므로 모두 찾아서 즐기도록 하자

マップ : 맵. 지도란 뜻이라는 것은 누구나 알겠지.

보통 「사쿠라 대전」에서는 「OOに行け」라는 식의 명령어를 자주 듣게 된다. 이것은 '어디어디로 가라'라는 의미

블럭. 게임에서는 보통 이동거리의 단위가 된다.

ブロマイド : 브로마이드

코란과 같이 행동할 때 코란의 브로마이드를 사면 코란의 신뢰도가 높아진다

사쿠라 기초 일본어

ロビー	로비. 다른 곳은 한문으로 되어 있으므로 쉽게 알 수 있지만		
叉丹	사탄. 보통 サタン이라고 쓰지만 여기서는 한문으로 썼다		
大神	읽는 방법은 오오가미로 주인공의 이름이다		
取り消す	취소하다. 키 콘피그 화면에 등장하는 단어로 다른 것은 알겠지만...		
コードネーム	코드네임	クリア	클리어
デート	데이트	ワナ	함정, 올가미

다른 게임에도 이용할 수 있는 게이머 기초 일본어

セリフ	대사	勝利のポーズ	승리 포즈
アイテム	아이템	アドベンチャ	어드벤처
ポイント	포인트	シミュレーション	시뮬레이션
イベント	이벤트	モード	모드
キャラクター	캐릭터	オープニング	오프닝
コマンド	커맨드	アニメ	アニメーション의 약자로 애니메이션이라는 뜻이다
ダメージ	데미지		
ユニット	유니트		
ターン	턴	レベル	레벨
セーブ	세이브	ボス	보스

전설의 오거배틀 일본어

직업을 알아두자!

전설의 오거배틀에 등장하는 직업을 알면 모든 게임에 등장하는 직업을 알 수 있다. 마법사나 기사 등 판타지 RPG에 등장하는 직업은 대부분 비슷하기 때문에 미리 익혀 둘 필요가 있다.

일본어	영어	의미
ウイザード	WIZARD	마술사. 요술쟁이
バーサーカー	BERSERKER	광폭한 전사
ビーストテイマー	BEAST TAMER	마수사. 동물을 길들인다
ウェアウルフ	WERWOLF	늑대인간
ウイッチ	WITCH	마녀
ジェネラル	GENERAL	장군. 전술가
ニクシー	NIXIE	물의 정령
プリースト	PRIEST	성직자. 사제
レイブン	RAVEN	큰까마귀
エンチャンター	ENCHANTER	마술사
ドラグーン	DRAGON	용
セラフィム	SERAPHIM	3쌍 날개를 가진 천사
ネクロマンサー	NECROMANCER	마술사. 강신술자
ダークプリンス	DARK PRINCE	어둠의 왕자?

루나 일본어

무기도 알아두자!

루나가 발매되었다. 물론 루나에 등장하는 모든 일본어를 가르쳐 줄 수는 없지만 루나뿐만 아니라 다른 게임에서도 등장할만한 무기이름들을 골라 한번 소개해 보도록 하겠다.

일본어	영어	의미
ロングソード	LONG SWORD	전투용 장검
ショートソード	SHORT SWORD	호신용 단검
ブロードソード	BLOOD SWORD	전사들이 즐겨 사용하는 장검
ダーツ	DART	손으로 던지는 화살모양의 창
ロングボウ	LONG BOW	전투용 활
ライトボウ	LIGHT BOW	사냥용 소형 활
ヘアバンド	HAIRBAND	여성용 장신구
ルーンブレード	LUNE BLADE	마도사가 단련한 장검
シルバーチェイン	SILVER CHAIN	은 체인. 루나에서는 마법의 방어력이 올라간다
ローブ	ROBE	예복이나 법복
マジックローブ	MAGIC ROBE	매직 로브. 루나에서는 물리 공격을 25% 회피하게 만들어 준다
シルバーシールド	SILVER SHIELD	은 방패. 루나에서는 마법을 가진 방패이다

LUNAR
SILVER STAR STORY

루나 실버스타 스토리

아레스와 루나의 아름다운 사랑과 모험을 함께해보자

SATURN

장르	RPG	현지 발매일	96년11월24일
제작사	각천서점	현지 가격	미정

메가CD용으로 발매되어 아름다운 스토리와 그래픽, 사운드로 유저들을 사로잡았던 루나가 드디어 새턴으로 발매되었다. 기본은 시나리오는 루나 더 실버스타이지만 커맨드 등에서는 이터널 블루의 것을 사용하고 있다. 더욱 화려해진 그래픽, 아름다운 비주얼과 시나리오, 감미로운 사운드는 유저들에게 잔잔한 감동을 선사해 줄 것이다.

게임을 하기 전에 알아두자

CHARACTERS

아레스 (¢ ..)

부르그 마을에서 자라난 녹색의 눈동자를 지닌 15세의 소년. 그 지방 영웅인 드래곤 마스터 다인을 존경하며 그처럼 세계를 모험하는 꿈을 꾸고 있다. 유유부단한 면도 있지만 착하고 순수한 이게임의 주인공이다.

루나 (° –°)

15년전 갓난아기일 때 아레스의 집앞에 버려져 아레스의 부모님들에게 길러져 왔다. 아레스와는 오누이같은 사이이다. 항상 아레스를 누나처럼 보살펴주지만 점점 성장하는 아레스에게 또다른 면을 느낀다. 아름다운 목소리를 가지고 있으며 그녀의 노래에는 마법의 힘도 담겨 있다.

나루 (° °)

고양이와 같은 모습이지만 날개가 달려 하늘로 날아다닌다. 사람처럼 말을 할 수 있으며 아레스의 친구이다. 항상 말이 많으며 미인을 좋아한다. 전투에 직접적인 도움은 되지 못하지만 없어서는 안될 캐릭터이다.

낫슈 (° ˆ •)

자칭 벤의 엘리트 마법사. 마법길드의 차대당주인 미아를 좋아하고 있지만 신분상의 차이와 자신의 바보같은 성격 때문에 아무것도 못하고 있다. 자존심이 세고 항상 잘난 척 해대지만 속으로는 친구들을 그리워 하고 있다.

미아 (¢)

마법길드의 당주인 레미리아의 외동딸. 태어날 때부터 엄청난 마력을 지니고 있지만 미아는 자신의 능력에 자신을 갖지 못하고 있다. 차대당주라는 보이지 않는 압력이 그녀를 항상 누르고 있다. 조용하고 약해보이지만 강력한 마법을 구사한다.

키리 (› Œ)

18살의 나이로 난자스관소의 산적두목을 하고 있는 청년. 항상 싸움과 술 그리고 여자와 함께 지낸다. 하지만 죽마고우인 제시카에게는 항상 약한 모습을 보이며 싸움에 진다. 보통때는 실실대고 있지만 한번 한다면 무엇이든 해대는 호걸이다.

제시카 (, § • «)

본래는 해적이지만 사영웅중 하나인 멜・데・알카크의 외동딸. 아버지앞에서는 요조숙녀처럼 행동하지만 밖에서는 왈가닥으로 변해버린다. 아버지의 뜻에 따라 신관학교에 다니고 있지만 그쪽에는 별로 관심이 없다. 현재는 학교를 나와 여행중이다.

FILED COMMAND

마법・기술(魔法・技) - 캐릭터 특유의 마법이나 기술을 사용한다.

도구(道具) - 도구를 사용하거나 건네줄 수 있다. 나루는 96개, 그외에는 6개까지 가질 수 있다.
장비(裝備) - 무기나방어구를 장비하거나 해체할 수 있다.
강함(强さ) - 캐릭터들의 능력을 볼 수 있다.

■나루만 사용할 수 있는 커맨드

시스템(システム) - 세이브, 로드, 그리고 사운드나 속도 등을 설정할 수 있다.

작전(作戰) - 전투시 사용할 수 있는 작전을 3가지 설정해둘 수 있다. 6가지의 세부사항을 정할 수 있다.
진형 - 전투중의 진형을 정할 수 있다. 9×9의 범위안에 자유로이 캐릭터를 배치할 수 있다.

BATTLE COMMAND

자동전투(AI) - 모든 캐릭터가 가장 효율적인 전투를 한다. B 버튼으로 캔슬하기 전까지 계속해서 자동으로 진행된다.

작전(作戰) - 정해진 작전을 수행한다.

도주(逃走) - 전 캐릭터가 도망간다.

명령(命令) - 각 캐릭터마다 커맨드를 지정해 준다.

-자동전투(AI) : 역시 가장 효율적인 전투를 한다. 단 1턴만 실행된다.

-마법(魔法) : 마법이나 기술을 사용한다.

-방어(防御) : 지정된 장소로 가서 방어한다.

-공격(攻擊) : 적을 공격한다. 적이멀 경우 가서 공격하지만 너무 멀면 하지 못한다.

-도구(도구) : 소유하고 있는 도구를 사용한다. 장비품도 사용할 수 있다.

-퇴각(退却) : 그 캐릭터 혼자만 도망간다. 성공율은 도주 보다 높다.

시나리오 분석

부르그마을(ブルグ村)

마을의 영웅이였던 드래곤마스터 나인처럼 세상을 여행하길 꿈꾸는 소년 아레스는 오늘도 다인의 무덤앞에서 상상의 나래를 펴고 있다. 이때 갑자기 작은 지진이 일어나고 아레스의 친구인 라무스(ラムス)가 온다. 라무스는 방금의 지진으로 백룡의 동굴 입구가 열렸다면서 동굴에 있는 백룡의 다이아(百龍のダイア)를 찾으러 가자고 하고는 사라진다. 라무스가 간 후 루나를 찾아 마을 북동쪽의 샘에 가보면 루나가 여신의 축제를 위한 노래연습을 하고 있다. 루나와 대화중 백룡이 부르는 소리가 들리고 아레스가 백룡의 동굴로 가는 것을 알게 된 루나도 아레스와 함께 동굴로 가게 된다. 마을앞에서 라무스를 만나기 전에 집에 가서 아버지에게 허락을 받은 후 상자에서 아이템을 가지고 가자. 백룡의 동굴은 마을 바로 아래에 있지만 산으로 막혀 있으므로 북쪽으로 돌아가야 한다.

아레스의 친구 라무스

샘터에서 노래연습을 하는 루나

백룡의 동굴(百龍の洞くつ)

처음 나오는 동굴로 난이도도 매우 낮으며 별로 복잡하지도 않다. 동굴에 들어가자마자 입구가 막혀있는 것을 알 수 있는데 자동으로 아레스의 아버지가 준 화염의 반지로 입구를 열 수 있다. 어느정도 진행하면 얼음기둥이 정사각형으로 서있는 곳이 있는데 이곳에 백룡이 살고 있다. 용의 다이아를 얻으러 왔다는 일행의 말에 백룡은 한가지 시련을 주는데 그것은 이 동굴 어딘가에 있는 용의 반지(龍の指輪)를 찾아오라는 것이다. 백룡이 살고 있는 곳을 나와 왼쪽으로 진행하다보면 얼음기둥으로 막힌 곳이 있는데 이곳은 '머리와 몸을 사용하라'는 백룡의 말처럼 머리를 써보면 쉽게 클리어 할 수 있다. 백룡에게 용의 반지를 가져다 주면 그는 백룡의 다이아를 주고 아레스에게 드래곤 마스터가되기 위해 여행을 떠나라고 한다.

화이디(ファイディ)의 모습

시스워치가 길을 만들어준다

고트의 숲(ゴートの森)

마을로 돌아온 일행은 잡화점에 가 다이아를 팔려고 하지만 이런 고가품은 메리비아(メリビア)에나 가야 팔 수 있다고 한다. 여기서 라무스는 루나를 보낸 후 아레스에게 몰래 메리비아로 가자고해 둘은 고트의 숲으로 향한다. 하지만 안개로 뒤덮힌 고트의 숲을 본 라무스는 기겁을 하고 도망가게 된다.

마을로 돌아온 후 라무스는 내일 다시 떠나자고 하고 집으로 가고 아레스는 루나에게 그 사실을 들켜 루나는 삐지게 된다. 그후 아레스는 아버지에게 여행을 떠날 결심을 말하게 되고 아레스와 나루가 걱정된 루나역시 같이 여행을 떠나게 된다.

다시 고트의 숲에 오면 루나의 노래로 안개가 걷히게 되어 진행할 수 있게 된다. 이곳의 적들은 독공격을 사용하므로 마을에서 해독약을 어느정도 사가는 것이 좋다. 숲을 거의다 빠져날 때 갑자기 일행은 몬스터들에게 협공을 당하게 된다. 하지만 갑자기 나타난 레이크라는 전사가 적들을 물리쳐 준다. 레이크는 일행을 구해준 뒤 숲에서 하루를 지내게 해주고 사라진다. 숲을 빠져나간 뒤 남쪽의 사이즈 마을로 가자.

루나가 노래를 부르자 신기하게도 안개가 걷힌다

의문의 전사 레이크

사이스마을(サイスの村)

메리비아로 가는 배가 있는 마을이다. 하지만 선장에게 가보면 해도(海圖)가 없기 때문에 배가 떠날 수 없다는 말을 한다. 그후 표를 파는 사람과 대화를 하면 술집에 있는 도박꾼 크라이스가 해도를 선장과의 내기에서 가져갔다고 한다. 술집으로 가 크라이스를 만나자. 그는 해도를 원하면 자신과 내기를 하자고 하는데 처음 2번은 모두 진다. 하지만 3번째에 라무스에 의해 사기인 것이 판명되지만 해도는 이미 숲속에 사는 마법할머니에게 넘겨진 후였다. 그에게 행운의 지팡이를 얻은후 북쪽 숲에 있는 마법할머니를 만나러 가자.

사기 도박사 크라이사

마법할머니의 숲(魔法オババの森)

숲은 별로 크지 않고 복잡하지는 않다. 하지만 상자를 열면 적

들이 나오므로 절대 상자를 열지 않도록 하자. 북쪽으로 들어가면 참새잡는 함정이 있는데 한 바보 같은 사람이 그 함정에 걸려서 붙잡혀 있다. 그는 마법도시 벤에서 온 자칭 엘리트 마법사 낫슈(ナッシュ)이다. 여기서 루나의 권유에 따라 낫슈가 동료가 된다. 말투나 행동은 재수없지만 마법의 능력은 뛰어나다. 낫슈를 얻은 후 더 진행하면 할머니의 집이 있는데 할머니는 해도를 얻으려면 낫슈의 마법지팡이를 달라고 한다. 여기서 루나와 라무스 중 한명에게 낫슈를 꼬셔보라고 부탁하게 되는데 루나로 하면 낫슈도 지팡이를 포기하여 지도를 얻게 된다. 해도를 얻었다면 다시 숲을 나와 사이스 마을로 가자.

멋쟁이 낫슈 그러나 멍청하다.

카타리나대륙(カタリナ大陸)으로

사이스 마을로 돌아오면 마을이 어수선한 것을 느낄 수 있다. HP와 MP를 회복시킨 후 배타는 곳으로 가면 창고에서 괴물이 나와 선원들이 싸우고 있는 것을 알 수 있는데 대신 싸워주자. 이곳에서 처음으로 중간보스인 제이우즈(ゼイウーズ)가 나온다. 레벨이 10 이상이라면 그렇게 힘든 상대는 아니다. 아레스의 기술과 낫슈의 마법으로 물리치자. 제이우즈를 물리치면 선장은 일행에게 고마움의 표시로 메리비아까지 데려다 준다고 한다. 하지만 루나는 부모님들을 위해 이 섬에 남겠다고 한다.

다음날 루나를 뺀 일행은 배에 오르고 루나는 이곳에 남아 그들을 배웅하지만 아레스는 루나에게 아무말도 못한다. 하지만 배가 떠나자 아레스는 루나에게 같이 가자고 하고 배가 거의 항구를 떠나는 순간 루나는 아레스에 의해 배에 오르게 된다. 배 위에서는 돌아다니면서 여러가지 정보를 들을 수 있으며 비누(せっけん)를 살 수 있는데 꼭 사두자. 루나에게 2번 말을 걸면 잠을 자게된다. 그 후 밤에 아레스는 깨어나게 되는데 여기서 루나의 아름다운 노래를 들을 수 있다.

첫보스인 제이우즈는 의외로 약하다

배위에서 노래를 부르는 루나 정말 아름답다

메리비아(メリビア)

메리비아에 도착하면 우선은 낫슈, 라무스와 별도행동을 하게 된다. 마을의 이곳저곳을 둘러보면서 정보를 모은 후 사영웅 중 한명인 멜(メル)을 만나러 가자. 멜은 아레스 일행을 보고 아레스의 힘을 시험해 보기 위하여 결투를 한다. 그후 아레스가 드래곤마스터가 되기 위해 여행을 한다는것을 듣고서는 벤의 가레온(ガレオン)을 만나보라고 한다. 멜을 만난 후에는 마을의 서쪽에 있는 흑장미 거리에 가서 낫슈와 점장이 로우이스(ロウイス)를 만나자. 로우이스의 가게는 흑장미 거리의 제일 구석에 있다. 그곳에 가보면 낫슈와 로우이스가 비밀스런 이야길 하는데 낫슈의 태도가 무척 수상한 것을 느낄 수 있다. 이후 도로스(ドロス)의 보석점에 가면 라무스가 용의 다이아를 훔정하고 있는데 도로스가 다이아를 가지고 사라져버린다. 그를 쫓아 지하수로로 들어가자.

사영웅중 한명인 멜

작은 악마라 불리는 점장이 로우이스

지하수로(地下水路)

도로스를 따라 들어간 곳은 지하수로였다. 이곳 역시 적고 그리 복잡하지 않지만 스위치를 이용하여 다리를 놓아야 하는 곳이 4군데 있으므로 주의하자. 중간에 좁은 길로 물고기형 몬스터가 넘어다니는 곳이 나오는데 조심하지 않으면 적과 싸워야 한다. 아래층으로 내려가면 도로스가 나오고 그는 아쿠아리자드를 불러낸다. 이곳의 보스인 아쿠아리자드는 근거리 공격이 통하지 않으므로 유의해서 싸워야 한다. 레벨은 13 이상이어야 좋으며 여기까지 오는 도중에 MP를 모두 소모하게 되므로 별똥별의 빛(星くずの光)을 많이 준비해와야 한다. 가장 이상적인 공략법은 루나로 주인공의 공격력을 높인 후에 주인공의 검무(劍舞)를 사용하여 물리치는 것이다. 활 등의 원거리 무기도 타격을 줄 수 있긴 하지만 별 효과는 없다. 보스를 물리치면 라무스는 도로스의 가게를 빼앗아 버린다.

다이아를 되찾은 후에 마을로 올라오면 낫슈가 기다리고 있다. 그는 아레스의 능력을 인정하여 그들을 벤으로 데리고 가겠다고 한다. 하지만 여기서 라무스는 자신의 능력의 한계를 느끼고 더 이상의 모험을 포기하게 된다.

지하수로의 보스인 아쿠아리자드

알테아대신전(アルテア大神殿)

벤으로 가기 위해 일행은 남동쪽의 전송의 샘으로 가게 된다. 하지만 최근 안좋은 소문이 돌기 때문에 당주인 레미리아가 입회서 없이는 이곳을 통과하지 못하게 하고 있어 일행은 입회서를 받으러 알테아 대신전으로 향한다. 그곳에는 대신관이라는 페이시아(フェイシア)가 있는데 약간 소문이 안좋다. 어쨌든 그녀는 아레스에게 길드입회서를 주게 되고 아레스는 이것을 가지고 전송의 샘으로 간다. 그런데 여기에 또 문제가 있었다. 벤에 가기 위해서는 준비된 시련을 통과해야만 하는 것이였다. 그래서 루나와 아레스는 시련의 동굴로 워프되고 낫슈는 먼저 벤으로 가 기다리게 된다.

공중에 떠있는 마법도시 벤

알테아신전의 대신관 페이시아

시련의 동굴(試錬の洞くつ)

이 던전은 총 3층으로 되어 있으며 여태까지의 던전 중에서는 그래도 약간 긴 편이다. 더군다나 루나와 아레스 둘만으로 진행해 가야하며 아이템을 사용할 수 없게 된다. 하지만 곳곳에 회복시켜 주는 신관들이 있으므로 그리 어렵지는 않다. 2층의 마지막 부분에는 보스인 스파크맷슈(スパークマッシュ)가 있다. 스파크맷슈는 전체공격을 사용하므로 루나의 HP를 주의해야 하며 아쿠아리자드와 같은 전법으로 싸우는 것이

시련의 동굴 보스인 스파크멧슈

SATURN

좋다. 레벨 15이상이여야 쉽게 깰 수 있다. 보스를 물리친 후에는 꼭 왼쪽으로 돌아가서 회복의 반지를 얻은 후 나가도록 하자.

마법도시벤 (魔法都市ヴェーン)

시련의 동굴을 클리어하면 드디어 벤에 도착하게 된다. 우선은 마을을 돌아다니면서 여러가지 정보를 들어본 후에 북쪽에 있는 마법 길드에 들어간다. 마법길드에는 낫슈가 기다리고 있는데 그는 가레온이 지금 없다고 하면서 기다리라고 한다. 하지만 호기심 많은 아레스와 나루는 학교내를 돌아다니게 된다. 이사이 루나는 가레온을 기다리다가 아레스가 연주하던 곡을 듣고 뒤뜰로 나가는데 그곳에서 악기를 연주하는 신비로운 청년을 만나게 된다. 한편 아레스는 학교내를 돌아다니다가 어두운 방에서 홀로 있는 미아(ミア)를 보고 그녀와 대화하게 되는데 갑자기 낫슈가 나타나서 아레스를 데리고 가버린다. 낫슈의 안내에 의해 드디어 사영웅중의 한명인 가레온을 만나게 되고 가레온은 일행에게 란(ラン)이라는 마을에 드래곤마스터와 용이 있다는 소문이 있으니 그곳에 가보라고 한다.

다인의 곡을 연주하고 있는 청년

사영웅중 한명인 레미리아의 딸 미아

사영웅 치고는 어두운 그림자가 비치는 가레온

난자스 관소 (ナンザスの關所)

란 마을로 가려면 이 산맥을 넘어야 한다. 가는 도중의 적은 그리 어렵지 않으나 보물상자의 반정도가 적이 나오는 함정이다. 더군다가 혼란상태로 싸우게 되므로 상자를 열 때는 주의하자. 산정상에 산적들의 아지트가 있는데 서쪽의 관소를 통과하려면 산적두목인 키리(キリー)의 허가가 있어야 한다고 한다. 키리를 찾아 마을을 돌아다니면 키리는 지하 식당 침대에 자고 있는데 절대 일어나지 않는다. 이후 다시 위로 올라갔다가 식당에 오면 키리는 침대에서 일어나 감옥에서 자고 있다. 키리에게 말을 걸면 잠꼬대를 하는데 부하들이 그를 깨웠다가는 난리가 나므로 그냥 관소를 통과시켜 주겠다고 한다. 서쪽의 관소로 나와 산을 내려가 북쪽으로 걸어가면 란마을이 나온다.

란마을 (ランの村)

이곳은 아주 조그만 어촌 마을이다. 촌장의 집에 가 보면 드라곤 마스터의 정체를 밝히겠다고 큰소리치는 제시카(ジェシカ)를 만나게 되고 그녀는 아레스 일행과 함께 드래곤마스터와 용을 찾기 위해 란의 작은섬으로 간다. 마을 남쪽에 있는 어부에게 말을 걸면 배를 빼앗아 타게 된다.

멜의 딸 제시카 멜의 말과는 정반대로 말괄량이이다.

란의 작은섬 (ランの小島)

란마을에서 배를 타고 오면 이곳에 도착한다. 적들도 꽤 강하고 지도도 약간 커졌지만 동료가 4명이므로 그리 고생하지는 않는다. 바닥에 물이 고인 것처럼 보이는 곳은 독지대이므로 들어가면 에너지가 줄어든다. 또 상자의 반정도는 방향감각을 잃게 하는 함정이므로 상자를 열 때에는 꼭 세이브를 해두자. 마지막 부분의 상자에 독, 마비 등을 방지해 주는 후레슈링(フレッシュリング)이 있으므로 꼭 얻어가도록 하자. 텐트가 있는 곳까지 가면 가짜 드래곤 마스터가 있는데 그는 왠 두꺼비를 한마리 불러낸다. 보스인 드래곤 마스터는 보통공격을 3번이나 하고 프레스공격은 광범위하므로 회복에 신경써야 한다. 역시 아레스의 검무외에는 공격이 통하지 않으므로 아레스를 중심으로 싸우자. 레벨 16 이상이면 쉽게 클리어할 수 있을 것이다. 그를 물리치고 다시 란 마을로 오면 페이시아가 잠시 나왔다가 사라지는데, 제시카의 말로는 알테아신전에는 그런 신관은 없었다고 말한다. 이후 제시카는 일행을 떠나 어디론가 가버리고 아레스, 루나, 낫슈는 다시 벤으로 향한다.

늪지대에 들어 가 있으면 계속 HP가 줄어든다.

마법 길드 (魔法ギルド)

마법길드에 도착한 일행은 당주인 레미리아에게 여태까지의 일을 보고하게 된다. 그런데 갑자기 레미리아는 아레스를 반역자로 몰아 감옥에 가두고 가레온과 함께 루나를 데리고 어디론가 사라진다. 아레스는 감옥게 갇히게 되지만 미아의 도움으로 탈출하게되고 가면에 의해 기억을 봉인당한 한 부인을 만나게 된다. 이 부인에게서 루나가 성궁의 사이(星宮の間)에 있는 사실을 안 일행은 성궁의 사이가 있는 크리스탈의 탑(クリスタルの塔)으로 향한다. 크리스탈의 탑은 길드의 오른쪽부분의 잠겨있던 곳이다.

마법길드의 당주이사 사영웅중 한명인 레미리아

가면에 의해 기억을 봉인당한 부인

크리스탈의 탑 (クリスタルの塔)

크리스탈 타워로 들어가려는 일행앞에 낫슈가 나타나고 그 역시 사건의 진상을 규명하기 위해 함께 싸우겟다고 한다. 크리스탈의 탑은 드래곤마스터 의외의 사람은 무기를 가지고 들어갈 수 없기 때문에 모두 무기를 장비하지 않아야 들어갈 수 있다. 이 탑에서의 문제점은 아레스의 공격력이 떨어진다는 것과 회복마법을 사용할 수 없다는 것인데, 회복마법 대신 회복 아이템을 많이 사가는 것이 좋다. 또 화구의 지팡이(火球の杖)를 아이템에서 사용하면 화염마법을 사용할 수 있으므로 이것을 많이 이용하자. 성궁의사이에 가면 노래를 부르고 있는 루나와 그녀를 둘러싸고 있는 레미리아, 가레온, 페이시아, 로우이스가 있다. 일행이 도착하자 레미리아는 화를 내면서 미아를 공격하고 이때 가면 쓴 부인의 가면이 깨지면서, 진짜 레미리아가 나타난다. 현재의 레미리아는 마족인 제노비아(ゼノビア)였던 것이다. 이후 마족 3자매인 제노비아, 페이시아, 로우이스는 본모습으로 돌아가고 일단 후퇴를 한다. 여기서 가레온은 자신 역시 그들에게 속았다고 하는데 무언가 석연치 않다. 마족 3자매는 가면서 중간 보스급인 파이퍼(パイパー)4마리를 불러내는데 쉽게 이길 수 있다. 마법 길드가 원래되로 된 후 미아와 낫슈는 이곳에 남게 되고, 가

레온은 아레스에게 백룡 화이디를 만나게 해달라고 한다. 가레온을 만나기 위해 메리비아에가서 멜을 만나자.

기억을 잃은 부인은 레미리아였다

마족 3자매

마법황제 가레온

메리비아의 멜의 저택에 가면 가레온과 멜 그리고 제시카가 있다. 멜은 아직 배의 준비가 되지 않았다고 하며 하루밤을 지내고 내일 떠나라고 한다. 여기서 제시카의 이중생활을 볼 수 있다. 이날밤 루나는 또 15년전의 꿈을 꾸게되고 계속 안좋은 일이 생길 것 같은 느낌을 받는다. 가레온을 데리고 백룡 화이디에게 가면 가레온은 루나가 15년전의 그 아이냐고 물러본다. 백룡은 이에 그를 믿고 그렇다고 답하는데 여기서 갑자기 가레온이 변신한다. 그가 바로 마물들을 부리는 마법황제였던 것이다. 가레온은 화이디를 봉인해 버리고 루나를 데리고 가버린다. 그리고 가레온의 일격을 받은 아레스와 나루는 쓰러지게 된다.

아레스가 깨어난 곳은 다름아닌 그의 집이였다. 아버지의 말에 따르면 레이크라는 사람이 아레스를 구해서 데리고 왔다고 한다. 레이크를 찾아 다인의 묘앞으로 가자. 레이크가 아레스에게 이제 어떻게 할 것이냐고 물어보자 아레스는 루나를 구하겠다고 한다. 그리고 나서 레이크는 백룡의 날개(白龍の翼)를 주고 사라져 버린다. 백룡의 날개는 한번 갔던 마을을 다시 갈수 있게 해주는 편리한 아이템이다. 이것을 사용하여 메리비아로 가자.

가레온의 정체는 다름아닌 마법황제였다

가레스이 마법에 백룡 화이디도 당하고 만다

메리비아

메리비아에 도착하면 제시카가 마물들에게 습격당하는 것을 보게 되고 그녀와 함께 마물들을 물리친다. 아레스에게서 백룡이 당한 것을 들은 제시카는 아버지가 위험한 것을 느끼고 도우러 가자고 한다. 마을은 미로화 되어 있으므로 주의하도록 하자. 이곳에는 보스가 없으므로 주인공의 필살기를 잘 이용하면서 진행하는 것이 좋다. 멜의 수련장에 가보면 마녀 3자매중 장녀인 제노비아와 멜이 대치하고 있다. 이때 아레스 일행이 이싸움에 끼어들게 되고 멜은 제시카를 구하다 돌로 되고 만다. 그후 제노비아는 도망가버리고 제시카는 아버지의 복수를 하기위해 아레스와 함께 행동하게 된다. 라무스의 상점에가서 무기를 사고 HP를 회복한 후 벤으로 가자.

메리비아역시 마물들에게 습격당하고 있다

제시카를 구하려다 돌이 되버린 멜

마법도시 벤

제시카를 동료로 얻은 후 벤에 와보면 이곳역시 마물들에게 습격당하고 있다. 낫슈와 미아가 보스인 그란·도움(グラン・ドゥム)과 대치하고 있으므로 그들을 도와주자. 그란·도움은 공격력도 세고 광선을 쏘는데 이것은 일직선의 캐릭터를 공격하므로 캐릭터들을 떼어놓는 것이 좋다. 역시 보통 공격은 통하지 않으므로 아레스의 검무를 이용한 공격으로 물리쳐야 한다. 보스를 물리치면 레미리아를 만나게 되는데 레미리아역시 사영옹으로써의 힘은 소실된 상태이다. 대화가 끝난 후 미아에게 계속 말을 걸면 미아가 동료가 되고 그후 낫슈도 동료가 된다. 둘을 동료로 만든 후 다시 레미리아와 대화를 하면 그녀는 난자스 산맥의 남쪽에 적룡이 있으니 적룡을 만나라고 한다. 화룡을 만나러 가기 위해 우선 난자스 관소로 가자.

벤역시 마물들에게 습격당하고 있다

보스인 그란·도움 아레스의 검무로 승부하자

난자스 관소

난자스에 다시 오게되면 제노비아와 마물들이 한 여자를 인질로 잡고 있다. 하지만 인질을 잘 보니 여자가 아닌 남자. 바로 키리였던 것이다. 키리는 마물들을 모두 물리치고 제노비아는 도망가 버린다. 제노비아가 간 후 키리와 대화하면 동료가 된다 그후 남쪽에 있는 문으로 나가 마리우스 대륙으로 건너가자.

습격당하는 여자는 다름아닌 키리의 변장이였다

도둑의 마을 릿츠아(リッツア)

마을사람들이 모두 도둑인 이상한 마을이다. 중앙까지 나가면 갑자기 어떤사람이 나루와 부딪치고는 사라져버리는데, 당연히 무언가를 잊어버렸다. 잊어버린 물건은 백룡의 날개. 백룡의 날개를 찾기 위해 술집의 마스터와 대화해보지만 마스터는 도둑 길드에 들어오지 않는 한 물건은 찾을 수 없다고 한다. 도둑 길드에 들기 위해서는 미로드(ミロード)마을에 가서 시험을 거쳐야 한다고 한다. 미로드 마을로 가자.

갑자기 나타난 사나이는 백룡의 날개를 훔쳐간다

미로드(ミロード)마을

물위에 건설된 아름다운 도시로써 릿츠아의 남동쪽에 있다. 도중에 숲이 나오는데 이곳에서 레벨을 19~20까지 모으는 것이 좋다. 마을에서 좀더 동쪽으로 가려하면 갑자기 다리가 부서져 버리므로 더이상 진행할 수 없게 된다. 따로 떨어진 동료들을 모아서 술집에 가면 술에 취한 키리가 있고 그는 도둑길드에 들어가기 위해선 남쪽에 있는 다몬의 탑(ダモンの塔)에서 도둑의 지침서(どろぼうの心得)를 구해야 한다고 한다. 마을에서 장비를 구입한 후 다시 숲을 지나 다몬의 탑으로 가자. 숲의 마지막에서는 멜의 석상이 있는데 이는 함정으로 제시카를 제외한 일행을 돌로 만들어 버린다. 하지만 석화 마법을 깨버린 키리가 멜의 석상을 쓰러트리고 석화는 풀리게 된다. 그후 이 함정을 만든 로우이스가 나타났다가

사라진다. 키리의 레벨을 20이상으로 올려야 쉽게 이길 수 있다.

멜의 석상이 일행을 돌로 만든다.

다몬의 탑 (ダモンの塔)

탑에 들어가면 다몬이 나타나서 암호를 물어보는데 암호는 자동으로 알고 있다. 1층에는 적들은 없고 길을 찾지 못하는 사람들만 있는데 바닥의 빨간 벽돌을 누르면 어딘가의 문이 열리므로 모두 찾아 열자. 2층으로 올라가는 계단앞에서 다몬이 나타나는데 그의 질문에 미아에게 부탁한다고 선택하면 진행할 수 있다. 2층의 적들은 마법만 통하므로 마법으로 공격하자. 3층으로 올라가는곳에서도 다몬이 나오는데 여기서는 낫슈에게 대답을 시키면 된다. 3층의 적은 아레스와 키리의 기술로만 물리칠 수 있다. 4층으로 올라갈 때는 배가 아파서 고생하고 있는 사람이 있는데 여기서는 치료해 준다를 고르면 진행할 수 있다. 4층의 적들은 보통때처럼 공격하면 된다. 5층으로 가는 계단에서는 여태까지 제일 필요없던 사람을 인질로 삼으라고 하는데 아무도 고르지 않으면 된다. 6층으로 가는 계단에서는 점토덩어리를 가지고 아무거나 만들라고 하는데 아레스가 리더가 되어 만들면 클리어할 수 있다. 무엇을 만드는지는 직접 확인하자. 6층에 올라가면 다몬이 도둑의 지침서를 준다. 이것을 가지고 릿츠아마을로 가자.

탑의 주인인 다몬은 층마다 나타나서 문제를 준다

6층까지 올라가면 도둑의 지침서를 얻을 수 있다.

리츠아 마을

술집의 마스터에게 도둑의 지침서를 주면 도둑길드의 증서를 주고 문을 열어준다. 여기서 얻는 도둑길드의 증서가 있으면 여태까지 열리지 않던 빨간색 상자를 열 수 있다. 뒷쪽으로 들어가면 도둑시장이 있고 이곳에 아까 백룡의 날개를 훔쳐갔던 녀석이 있는데 키리의 협박으로 쉽게 되찾을 수 있다. 좋은 무기도 판매하므로 장비도 새로 하는 것이 좋다. 백룡의 날개를 얻은 후 밖으로 나가다 보면 로우이스가 꼬마 여자아이를 꼬시고 있는데 일행이 등장하면 그 아이를 데리고 사라져 버린다. 가면서 로우이스는 적룡이 위험할 꺼라는 말을 한다. 잠시후 아이의 할아버지가 오고 화산에 가고 싶다면 도둑시장으로 오라고 한다. 도둑시장으로 따라가보면 화산에 가보았다는 도둑이 화산에 가려면 기구같은 것이 있어야 한다고 하면서 기구의 설계도를 준다. 이것을 가지고 남쪽에 있는 이루크(イルク)마을로 가자.

다시 나타난 로우이스

이루크(イルク)마을

우선은 마을의 북쪽에 있는 시에라(シエラ)를 찾아간다. 그는 기구의 설계도를 찾아다주어서 고맙다고 하며 기구를 만들어 주겠다고 한다. 하지만 기구속에 들어갈 후와후와벌레(フワフワむし)가 없다면서 밭에서 후와후와 벌레를 잡아다 달라고 한다. 밭으로 가기 위해선 문을 열어야 하는데 지하에 있는 식물학자를 만나면 열어준다. 하지만 식물학자는 밭에 후와후와벌레와 거의 흡사하게 생긴 푸와푸와벌레(プワプワむし)도 있으므로 잘 구별해서 잡아오라고 한다. 벌레를 잡으러 밭으로 가자.

이루크 마을의 밭

밭에 돌아다니는 적중에 솜처럼 생긴 것들이 있는데 이것들이 후와후와벌레와 푸와푸와벌레이다. 하지만 후와후와벌레는 전투가 시작하자마자 도망가므로 잡을 수 없다. 밭을 돌아다니면서 이렇게 생긴 적들을 모두 물리치면 맨 마지막에 후와후와벌레가 도망가지 못하고 잡히게 된다. 벌레를 잡았다면 다시 시에라에게 가자.

시에라에게 벌레를 가져다 주면 하루밤사이에 기구를 만들어 주고 일행은 기구를 타고 적룡이 사는 화산에 도착하게 된다.

적들을 모두 해치우면 후와후와 벌레를 잡을 수 있다.

기구를 타고 화산까지 가게 된다

적룡의 화산 (赤龍の火山)

전 4층으로 구성되어 있다. 그리 복잡하지는 않지만 적들이 꽤 강하므로 주의하자. 2층과 3층에 불기둥으로 막힌 곳이 있는데 이곳은 적룡의 시험으로써 용기를 가지고 그냥 지나가면 된다. 상자에는 쓸만한 아이템이 많으므로 꼭 얻어가도록 하자. 3층의 마지막에는 또다시 로우이스가 나온다. 하지만 이번에도 직접 싸우지는 않고 브론즈독(ブロンズドッグ)을 2마리 불러낸다. 브론즈독은 화계 캐릭터이므로 화계 공격에 강하다. 공격법은 전체공격과 보통 공격2번 그리고 화이어 볼 공격이 있는데 전체공격시에는 몸이 타오르므로 미리 방어를 해두자. 역시 아레스와 키리의 기술로 승부해야 쉽게 이길 수 있다. 보스를 물리치면 로우이스는 또 사라져 버리고 일행은 적룡을 만나러 가지만 이미 적룡은 가레온에게 당한 후였다. 하지만 적룡의 혼이 아직까지 남아 있어서 동쪽의 리톤마을에 있는 청룡을 만나보라고 하고는 적룡의 방패(赤龍の盾)를 준다. 일행은 그래서 다시 기구를 타고 돌아오지만 도중에 기구가 고장나서 추락하고 기구는 도둑마을의 사람들이 가져가 버린다. 하지만 미로드 마을의 다리가 고쳐졌으므로 다리를 건너 새로운 대륙으로 가자.

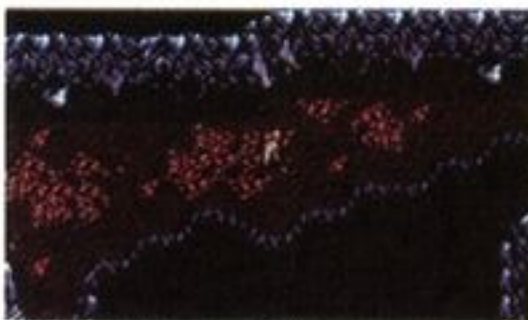
화산의 보스 브론즈독 2마리

적룡은 이미 죽었지만 그의 혼은 아직 남아 있었다.

리톤 마을 (リトンの村)

이 마을에는 대대로 명과 바람의 조화로 노래가 흘러나오고 있다. 그리고 이 노래를 이용해 사람들은 청룡을 불러냈다고 한다. 하지만 사당에 마물들이 침입한 이후로 이상한 음악이 흘러나오고 있다. 하지만 이곳의 마을사람들은 마물에게 대항할 힘이 없어 청룡을 불러내지 못하고 있다. 장로에게 이야기를 들은 후 마을 동쪽에 있는 사당으로 들어가자.

리톤의 동굴 (リトンの洞くつ)

이 미로에는 떨어지는 함정이 매우 많이 있다. 하지만 잘보면 떨어지는 곳은 땅이 갈라져 있으므로 피해갈 수 있을 것이다. 적들이 레벨이 슬슬 강해지기 시작하므로 레벨을 모으고 들어가는것이 좋다. 또 동굴내에는 쓸모 있는 아이템이 많으므로 상자도 다 찾는 것이 좋다. 끝까지 내려가면 네개의 구멍이 있는데 구멍을 막았던 돌들이 치워져 있다. 이 돌들을 그림처럼 막으면 소리가 제대로 된다. 돌로 구멍을 막은 뒤 마을로 가 다시 장로와 이야기하자.

그림과 같이 바깥쪽의 구멍을 막자.

청룡의 신전 (青龍の神殿)

소리가 제대로된 후 장로와 대화하면 장로는 마을 북쪽의 제단에서 사랑하는 사람들이 노래를 부르면 청룡이 나타난다고 한다. 제단에 가면 우선 제시카와키리, 미아와 낫슈가 노래를 불러보지만 전혀 화음이 맞지 않는다. 결국은 아레스 혼자 루나를 생각하면서 오카리나를 부는데 루나도 이것을 느끼고 노래를 불러 청룡의 신전이 생긴다.

청룡의 신전은 우물같은 워프존이 있는데 이것으로 층을 이동할 수 있다. 하지만 가짜도 있으므로 세이브를 하고 들어가는 것이 좋다. 이곳부터는 적들도 2번씩 공격을 하므로 전투에 신경을 써야 한다. 이곳에는 보스가 없으므로 기술과 마법을 최대한 활용하면서 진행하자. 최하층에 가면 청룡이 있는데 그는 아직 살아 있었다. 청룡의 도움으로 청룡의 투구(青龍のカブト)를 얻은 후에 갑자기 이상한 소리가 들리는데 그새 마족 3자매의 차녀인 페이시아가 청룡을 없애버린 후였다. 청용은 적용처럼 혼만이 남아서 아레스에게 꼭 드래곤 마스터가 되라고 한다.

루나는 아레스를 느끼고 노래를 부른다

청룡은 아직 무사했다

타무루의 산길 (タムルの山道)

마지막 용인 흑룡을 만나기 위해 일행은 타무르 마을로 향하게 된다. 타무르 마을로 가는 길 역시 던전처럼 되있으며 그렇게 복잡하지 않다. 이정표가 매우 많으므로 이정표를 보고 찾아가면 쉽게 빠져나갈 수 있다. 산길을 거의 다 빠져나왔을 때 제노비아가 나타나 마물들을 불러낸다. 계속해서 물량공세로 밀어부치는 제노비아 앞에 일행은 곤경에 처하게 되는데 이때 의문의 두 남녀가 나타나 마물들을 물리쳐 주고 제노비아는 도망가게 된다.

제노비아의 물량공세

일행을 도와준 의문의 한쌍

마이토박사의 탑 (マイトの塔)

타무르 마을을 나가려 할 때 레이크가 나타나서 일행과 대화를 하게 된다. 가레온이 살고 있는 변경은 보통 방법으로 갈 수 없기 때문에 비행선이 필요하며 마이토 박사라면 비행선을 만들 수 있다는 것이다. 대화에 따라 레이크와 함께 박사를 만나러 가게 되거나 일행끼리 가게 된다. 탑의 2층은 벽에 붙어 있는 메모대로 문을 통과하면 클리어할 수 있다. 그후 파이프로 된 곳이 나오는데 적들이 별로 어렵지 않으므로 쉽게 길을 찾을 수 있을 것이다. 박사는 레이크의 부탁에 의해 비행선을 만들어 주기로 하고 우선은 흑룡을 만나보라고 한다. 양쪽에 있는 문으로 나가면 한번에 1층까지 내려갈 수 있다. 일단 다시 마을로 돌아가자.

세계 최고의 발명가 마이토 박사

미궁의 숲 (迷いの森)

마을에 돌아온 아레스는 다시 일행과 합류하고 마을을 빠져나가려 하는데 전에 산에서 우리를 도와주었던 두사람이 어떤 사람을 죽이려 하고 있다. 매달려 있는 사람을 도와주면 그는 도망가고 대신 두명의 전사중 한명인 테무진(テムジン)과 싸우게 된다. 테무진은 별로 강하지 않기 때문에 쉽게 이길 수 있다. 주인공에게 진 테무진은 주인공을 인정하고 목걸이를 주고 간다. 그들이 간 후 목걸이를 살펴본 일행은 흑룡의 문장이 있는 것을 보고 그들을 쫓아 미궁의 숲으로 향한다. 미궁의 숲은 별로 복잡하지는 않지만 길이 없기 때문에 우선은 넓은 장소에서 캠프를 하게 된다. 여기서 아레스는 루나의 꿈을 꾸게 된다. 아침이 되자 갑자기 초원족이 나타나고 테무진의 목걸이를 본 그들은 일행을 초원족의 마을인 파오로 데려다 준다.

루나에 꿈을 꾸는 아레스

초원의 일족을 따라 그들의 마을로 가자.

초원족 마을 파오(パオ)

이곳은 원래 자연의 노래가 우러 사람들의 병을 낫게 해주었다. 하지만 요새는 어둠의 가희(闇の歌姫)가 나타나 마을 사람들을 하나 둘씩 병들게 만들었다. 마을의 남쪽에 있는 테무진을 만나 흑룡에 대한 이야기를 듣는다. 이때 다시 어둠의 노래가 들려오고 미아와 제시카가 정신력을 지배당해 쓰러지고 만다. 그후 테무진의 아내인 피리아가 와서 어둠의 가희는 흑룡이 사는 흑룡의성곽(黒龍のとりで)에 있다고 하고는 쓰러진다. 피리아가 쓰러지자 테무진은 혼자서 흑룡의 성곽으로 향한다. 테무진이 나간 후 아레스 일행도 장로의 허가를 받은 후 흑룡의 성곽으로 향한다.

흑룡의 성곽 (黒龍のとりで)

처음에는 3명이 진행해야 하며 회복마법을 사용할 수 없기 때문에 회복 아이템을 충분히 가지고 가자. 중간쯤 가면 테무진이 일행에 합류하는데 테무진의 프래슈어로는 꽤 쓸만하다. 보스전 전에 HP와 MP가 회복되므로 기술과 마법을 아낌없이 사용하면서 진행하자. 도중에는 키리가 사용할 수 있는 광전사의 무기가 나오므로 얻는 것이 좋다. 단지 이곳의 상자중 반은 MP를 흡수하는 함정이므로 상자를 열기전에 꼭 세이브를 해두자. 중간쯤에 흑룡의 혼이 나와서 흑룡의 갑옷을 주며 자

신의 몸은 이미 어둠에 지배당했으므로 쓰러트리라고 한다. 꼭때기까지 올라가면 흑룡과 어둠의 가희인 루나가 있다.

중간에 데무진이 동료로 된다

흑룡의 혼이 나타난다

드래곤 마스터

어둠의 노래로 사람들을 병들게 한 것은 다름아닌 루나였다. 그녀는 이미 가레온에게 조정당하고 있는 상태였다. 루나의 노래에 의해 일행의 몸은 마비되고 흑룡의 공격에 꼼짝없이 당하게 된다. 하지만 아레스는 루나에게 받은 오카리나를 연주하자 루나는 잠깐 제정신으로 돌아오지만 이때 가레온이 나타나 루나를 잠재워버리고 분노한 아레스는 진정한 드래곤마스터가 된다. 아레스가 변신한 후 흑룡과의 전투가 시작된다.

흑룡은 세가지 브레스공격을 해오는데 그리 세지는 않다. 하지만 회복마법을 사용할 수 없으므로 회복에 유의해야 한다. 또한 아레스의 공격외에는 별로 통하지 않는다.

흑룡을 물리치면 루나는 이미 다시 가레온에 의해 조정당하고 있다. 가레온은 드래곤마스터가 된 것만으론 자신을 이길 수 없다면서 루나에 의해 부활한 흑룡을 타고 변경으로 가버린다.

흑룡과의 전투는 꽤 힘들다

가레온과 루나는 흑룡을 타고 가버린다

변경으로

다시 마을로 돌아온 일행은 정신을 차린 미아, 제시카, 피리아와 재회한다. 잠시후 레이크가 와서 비행선이 거의 다 완성되었다고 하며 그것이 있으면 가레온이 있는 변경에 갈 수 있다고 한다. 비행선을 타러 마이트 박사의 연구소로 가자. 연구소에서 하루밤을 지낸후 드디어 비행선을 타고 성으로 가려하지만 갑자기 낫슈가 배신을 하여 비행선을 고장내고 로우이스와 함께 사라져 버린다. 하지만 엔진이 있으면 새로 수리할 수 있다는 박사의 말에 따라 리츠아 마을의 도둑시장에서 3만 실버를 주고 엔진을 사면 비행선이 수리되어 변경으로 갈 수 있다.

낫슈는 비행선을 고장내고는 사라진다

드디어 가레온과 루나가 있는 변경에 도착하였다

타론광산 (タロンの鑛山)

가레온이 살고 있는 루이드(ルイド)에는 바리어가 처져 있기 때문에 우선 근처의 마을로 간다. 광산마을인 이곳은 마물들이 살고 있지만 공격하지는 않는다. 마을에서 루이드까지 가려면 광산 내부를 통과해야 한다. 별로 복잡하지 않지만 적들은 꽤 강하다. 중간쯤에 지진이 일어나는데 이때 마물중 한명이 돌에 깔리게 된다. 돌에 깔린 마물을 구해주자. 그후 계속 진행하면 노동자들의 묘지가 나오는데 여기에 알테나상이 있으므로 회복할 수 있다. 이곳을 지나면 제노비아가 나오고 그녀는 미아와 제시카를 인질로 잡아간후 키리와 아레스를 싸우게 만들지만 키리의 재치있는 행동으로 둘을 구해내게 된다. 이후 제노비아는 보스인 블랙램프(ブラックランプ)를 놔두고 도망간다. 보스인 블랙램프는 마법 봉인을 사용하므로 주의해야 한다. 레벨 35정도면 클리어할 수 있다. 보스를 이기고 나가면 드디어 가레온이 있는 루이드이다.

돌에 깔린 마물을 도와주자

광산의 보스인 블랙 램프

루이드 (ルイド)

루이드에 처음 가면 정문이 닫혀 있기 때문에 들어갈 수 없다. 그러니 우선은 루이드 밑에 있는 고대 유적지에 가보자. 그곳에는 페이시아가 있는데 그녀는 아레스의 행동에 동화되어 일행을 도와준다. 페이시아에게 암호를 들은 후 루이드에 가면 자동으로 비밀통로를 통해 내부에 들어간다.

루이드의 내부도 그리 복잡하지 않다. 이곳의 마지막에는 마도연구소 소장인 바타넨(バタネン)이 있고 그는 기계로 파워 업한 낫슈를 데리고 나온다. 낫슈는 기계를 이용한 마력으로 일행을 공격하지만 미아에게 뺨을 맞고는 제정신으로 돌아온다. 하지만 기계가 폭주를 하여 결국은 일행과 싸우게 된다. 보스인 하이 낫슈는 낫슈가 보통 때 쓰던 마법공격을 사용하는데 매우 강하다. 불의 마법과 물리공격에 약하므로 미아도 직접 공격을 하는것이 좋다. 낫슈를 이기고 난후 아레스는 그를 용서해주도 다시 동료가 된다. 하지만 이미 가레온의 기계성이 완성되어 기계성은 세계를 파괴시키기 위해 떠나고 아레스 일행도 그것을 막기 위해 다시 비행선이 있는 곳까지 오게된다. 루이드에서는 던전탈출 마법이 통하지 않으므로 다시 걸어서 나와야 한다.

페이시아는 아레스 일행을 도와준다

기계화된 하이 낫슈

그 모습을 드러낸 기계성

마법도시 벤의 최후

아레스 일행은 비행선을 이용하여 기계성까지 따라 왔으나 결계때문에 들어가지 못한다. 여기서 미아가 벤으로 먼저 가 기계성을 기다리자고 한다. 벤에 간후 마법진에서 사람들을 대피시키고 있는 낫슈를 레미리아에게 데려간 후 왼쪽에 있는 은의 탑에 가면 다시 자동 진행된다. 은의 탑은 벤을 조정하는 조정실로써 미아는 벤을 조정하여 기계성의 바리어를 없애지만 벤역시 공격을 받아 땅으로 떨어지게 된다. 백룡의 날개를 사용하여 기계성까지 걸어가자.

SATURN

벤과 기계선의 전투

루나는 이미 예전의 루나가 아니다

마도도시 알테나의 모습

기계성

기계성에 도착하자 내부에서 적들이 마구 쏟아져 나온다. 물리쳐도 물리쳐도 계속 나오는 적 때문에 일행은 당황하지만 초원족들의 도움으로 기계성 내부로 들어갈 수 있게 된다. 기계성은 동력부와 거주부로 나뉘어져 있는데 동력부가 끝난 후에 알테나상이 나오므로 기술을 사용해 가면서 진행하자. 레벨은 38정도까지 모으는 것이 좋다. 기계성의 최상층에 가면 열리지 않는 문이 나오는데 이때 상처를 입은 페이시아가 나타나 문을 열어준다. 그리고는 제노비아와 로우이스를 막기위해 남는다. 페이시아가 둘을 막을 동안 가레온과 결전을 벌이자. 가레온은 4가지 마법공격과 2연속 공격의 5가지 공격패턴이 있는데 마법 공격은 꽤 위력적이므로 왠만한 캐릭터는 방어를 하는 것이 좋다. 역시 키리와 아레스 위주의 전투를 하도록 한다. 가레온을 물리치면 꼭대기에 루나가 있는데 루나는 이미 예전의 루나가 아닌 여신 알테나가 되어 있었다. 그녀는 암흑의 노래를 불러 마도도시 알테나를 지상으로 끌어낸다. 그리고 그곳에 죽은 줄로만 알았던 가레온이 나타난다. 전에 쓰러트린 가레온은 가짜였던 것이다. 가레온은 아레스 일행을 쓰러트리고 루나와 함께 알테나로 간다. 그리고 전 세계에 자신이 세계의 지도자가 되었음을 알린다.

가레온과의 전투 꽤 어렵다

다시 태어나는 드래곤 마스터

가레온에게 당한 후 아레스가 깨어난 곳은 멜의 저택이였다. 아래층에 가보면 미아와 제시카가 있지만 키리와 낫슈의 모습은 보이지 않는다. 둘과 대화한 후 낫슈와 키리를 찾아 마을 남쪽의 술집으로 가자. 술집에 가보면 키리는 술에 취해 있고 낫슈는 모든것을 포기한 상태이다. 아무리 말을 해도 듣지 않으니 우선은 멜의 저택으로 돌아오자. 미아와 제시카에게 술집에 있는 둘 이야기를 하면 같이가서 권유하자고 하고, 비로소 5명의 동료가 다시 힘을 합치게 된다. 그때 레이크가 등장하고 레이크는 보여줄 것이 있다면서 마을에서 준비를 끝낸 뒤 자기를 찾아오라고 한다. 라무스의 상점에 가면 아이템을 공짜로 주므로 96개를 다 채운 후 레이크에게 가자. 레이크는 이야기의 시작인 곳으로 일행을 데리고 가는데 그곳은 바로 다인의 묘였다. 그곳에서 레이크는 15년 전에 있었던 이야기를 해준다. 사람들에게 희망이라는 것을 주기위해 인간으로 전생한 여신 알테나와 그녀를 위해 드래곤 마스터를 버린 다인, 그리고 그것을 이해 못했던 가레온에 대해 이야기 해준다. 이때 알테나가 루나로 전생되서 태어난 것이였다. 그리고 레이크는 드래곤 마스터를 버렸던 다인이였다.

모든 이야기를 들은 후 아레스는 다인의 검을 뽑고 다시 드래곤 마스터가 된다. 그리고는 용으로 변신한 나루를 타고 마도도시 알테나로 향하게 된다.

15년전에 있었던 일

이제 진정한 드래곤 마스터가 되었다

나루를 타고 알테나로 향하는 아레스 일행

마도도시 알테나(魔導都市アルテナ)

이곳은 마도도시와 여신의 탑의 두부분으로 나뉘어 져있다. 첫부분인 마도도시의 던전은 그렇게 복잡하지 않다. 단지 길이 좁기 때문에 적을 피해가기가 힘들 뿐이다. 마지막에 마족 3자매의 막내인 로우이스가 나타난다. 로우이스는 전체 마법공격과 물리공격을 섞어가면서 공격해 온다. 또 움직임을 봉인하는 특별기술도 써오므로 상태 회복 아이템도 하나씩 장비해 주는 것이 좋다. 레벨 44 이상되어야 클리어할 수 있을 것이다.

로우이스를 물리치면 알테나 석상이 나오고 여신의 탑 구역으로 들어간다. 이곳은 주로 문제를 풀어야 위층으로 올라갈 수 있게 되어 있다. 첫번째와 두번째 층에서는 백, 적, 청, 흑 순으로 스위치를 눌러야 위로 올라갈 수 있다. 세번째 층은 청, 흑, 적, 백 순으로 눌러야 하며, 네번째 층은 적, 흑, 백, 청 순이다. 4개의 관문을 통과하면 마족3자매의 장녀 제노비아와의 결전이다. 제노비아는 일행을 환상속으로 끌어들이지만 다들 속지 않는다. 아레스의 경우는 계속 루나쪽으로 걸어가면 된다. 제노비아역시 로우이스와 비슷한 공격법을 사용하지만 소닉붐은 맞으면 석화가 되므로 주의해야 한다. 주인공의 청룡의 기술을 사용하면 전캐릭터를 한번에 치료할 수 있다. 레벨 46 이상이라면 클리어할 수 있을 것이다.

제노비아를 없애면 또 던전이 나오고 그곳만 지나가면 드디어 가레온과의 결전이다. 가레온과 만나면 그는 루나를 다시 신으로 만들려하고 아레스는 가레온과 결전을 벌이게 된다. 가레온의 공격패턴은 무척 다양한데 주의할 것은 토르네이도와 즉사마법이다. 특히 즉사마법은 썼다하면 한명은 반드시 죽게 되므로 항상 살릴 수 있는 대비를 해두어야 한다. 또 가레온의 HP는 엄청나게 많으므로 적어도 30분은 싸워야 할 것이다. 가레온을 물리치고 나서부터 엔딩의 시작이다.

제노비아의 소닉붐은 위아래로 분산하여 피하자

여신의 힘으로 엄청난 마력을 얻은 가레온

가레온과의 전투는 장기전이므로 실수하지 않게 주의한다

루나와 함께

가레온을 물리치고 아레스는 루

최종 보스 지그래트 공략법 공개

전뇌전기 버철온

● 장 르	액션	● 현지 발매일	11월29일
● 제작사	세가	● 현지 발매가	5,800엔

발매일도 결정되고 새로운 사실이 속속 들어오고 있는 「버철온」. 드디어 왕 보스의 베일이 벗겨졌다. 소프트와 동시에 발매되는 트윈스틱으로 최종 보스와 싸울 날이 얼마 남지 않은 것이다. 최종 보스의 이름은 '지그래트'. 지그래트의 강력한 공격을 감상해 보자.

나를 구하려 하지만 루나는 이미 완전히 알테나 여신으로 되어버렸다. 하지만 아레스는 여신의 명령을 어기고 루나에게 다가가고 루나는 세계를 구하려면 자신이 소멸되야 한다고 한다.

하지만 아레스는 포기하지 않고 다인처럼 드래곤 마스터를 버리고 평범한 소년이 되어 루나를 구해준다. 그후 알테나가 빨아들이던 마력이 역류하기 시작하고 마도도시 알테나는 점점 무너지기 시작한다. 아레스와 루나가 돌아오지 않았지만 나루에 의해 4명만 도망치게 된다.

마도도시는 호수속으로 가라앉고 루나와 아레스는 돌아오지 않았다. 하지만 갑자기 피의 사막으로 변했던 땅에 풀이 돋아나고 구름으로 뒤덮혔던 하늘이 개이면서 일행앞에 루나를 안은 아레스가 나타나게 된다. 아레스와 루나의 사랑이 세계를 구하고 그들 자신까지 구한 것이다.

다인이 걸었던 길을 다시 걷게되는 아레스

마도도시 알테나는 가라앉고 만다.

결국은 살아 돌아온 아레스와 루나

「버철온」의 최종 보스 지그래트 탄생!

엄청난 공격을 해 오는 지그래트. 이 강적을 쓰러뜨리기 위해서는 지그래트의 공격 패턴을 연구해둬야 한다. 지그래트를 철저히 분석해 보자.

이것이 지그래트다!

거대함과 강한 힘을 가진 지그래트

이것이 최강의 공격력을 자랑하는 초 레이저

멀리서 보면 그다지 강력해 보이지 않지만 가까이 다가갈수록 최종 보스의 위력을 느낄 수 있다.

지그래트를 쓰러뜨려라

지그래트와 맞붙게 되면 가만히 있어서는 안된다. 지그래트를 중심으로 원을 그리듯 공격을 해 나가자. 그러나 이것으로는 지그래트에게 큰 데미지를 줄 수 없다. 최대의 찬스는 기체의 색을 변화시키면서 거대한 빔포를 낼 때이다. 이때 사정없이 공격해야 한다.

지그래트의 레이저는 회피하는 것이 최선책

「버철온」과 함께하는 트윈스틱

지난호에서도 소개한 적이 있는 트윈스틱. 새턴의 패드로 플레이하는 것도 괜찮지만 아케이드용에서 플레이 해 온 플레이어는 조금 부족한 감이 없지 않아 있을 것이다. 아케이드의 조작감 그대로 「버철온」을 플레이 할 수 있는 굉장한 스틱이다. 가격은 5,800엔으로 「버철온」과 동시 발매될 예정이다.

지그래트의 레이저는 회피하는 것이 최선책

SATURN

사쿠라 대전

●장 르	AVG 시뮬	●현지 발매일	9월 27일
●제작사	세가/레드컴퍼니	●현지 발매가	6,800엔

세가가 선사하는 초대형 어드벤처 시뮬레이션 게임 『사쿠라 대전』. 당초 4월경에 발매가 예정되어 있던 이 게임은 기획의 방대함에 의해 부득이 CD-ROM 2장짜리 게임이 되면서 발매가 9월로 연기되었다. 이번호에서는 총 10화로 구성되어 있는 이 『사쿠라 대전』의 모든 매력을 중심으로 총력 공략해 보았다.

전쟁, 그리고 사랑! 제국화격단의 이야기

문명의 개화기로부터 50여년…

제도, 동경은 서양문화와 일본의 고대 문화가 뒤섞인 거리가 즐비하게 늘어서 있고 그 사이로 증기기관을 엔진으로 사용하는 전차와 마차, 인력거, 증기 자동차가 달리고 있다. 또한 하늘에는 비행기가 날아다니고 지하에는 증기기관차의 선로가 깔려 있는 등 동경은 고도의 문명도시로 발전해 가고 있었다. 그러나 그 반면, 괴물이나 주술이 실존하는 환상도시이기도 했다.

육군으로서는 감당할 수 없는 특수임무나 인명구조, 그리고 이형의 괴물들로부터 이 제도를 지키기 위해 결성된 것이 육군과는 독립되어 정부직속기관으로 인정받고 있는 『제국화격단』, 약칭 「제격」이다. 이 부대의 멤버들은 낮에는 대제국 극장의 스타들로 대중에게 얼굴을 보이는 젊은 소녀들. 독자적인 장비와 특권을 가지고 있는 제국화격단은 긴자(銀座)의 지하에 지령실을 갖추고 있고 그 외에도 두군데의 지부가 설립되어 있다고 한다…

그런 『제국화격단』에 한명의 청년교관이 전속되어 오면서 이 이야기는 시작된다.

편리한 4가지 포인트

이 게임은 이제까지의 어드벤처나 시뮬레이션 게임과는 많은 부분이 다르게 구성되어 있다. 때문에 게임의 시작전에 사전지식으로 4가지 포인트에 대해서 설명하고자 한다. 차근히 읽어보고 게임 진행시에 도움이 되었으면 한다.

1. LIPS분기

어드벤처 파트나 시뮬레이션 파트의 진행중에 갑자기 나타나는 LIPS분기. 이 분기에는 시간제한이 짧은 것과 긴 것, 시간제한이 없는 것 등이 있으므로 신속히 대처하자.

또한 선택기가 항상 2개만 있는 것이 아니므로 방심해서는 안되며 대원들과의 신뢰도에 가장 많은 변화가 일어나는 요인이기도 하다.

선택기가 1개뿐인 LIPS도 있다. 이 경우 아무것도 하지 않으면 선택기 이외의 다른 전개가 벌어진다

2. 이동 맵

주인공인 오가미가 이동할 수 있는 장면에서는 되도록이면 많은 장소를 들러 보며 이벤트를 찾도록 하자. 의외의 장소에서 미니게임이 벌어질 수도 있다. 특히 매점이나 아야메 부사령관의 방, 작전실 등은 매번 체크할 필요가 있다.

「어디로 가라」라는 말이 나와도 그곳으로 바로 가지 말고 도중의 여러곳을 둘러보는 것도 나쁘지 않다

3. 브로마이드

예를들어 사쿠라와 함께 이곳에 와서 사쿠라의 브로마이드를 구입하면 사쿠라와의 신뢰도가 올라간다

매점에서는 화격단의 포스터나 브로마이드 등을 팔고 있다. 이곳에 가면 매편마다 1장의 브로마이드를 살 수 있는데 매번 가보면 엔딩을 보기전에 모든 대원들의 브로마이드를 구입할 수 있다. 브로마이드를 전부 모아보자.

4. 미니 게임

어드벤처 파트에서는 각 캐릭터마다 일어나는 이벤트에 따라 미니 게임이 준비되어 있다. 순조로운 플레이를 하기 위한 조건은 여러가지 이지만 화격단 멤버 6인에게는 각자의 미니 게임이 준비되어 있다. 대다수가 한번밖에 플레이할 수 없는 것들이므로 확실하게 체크하며 진행하자.

코란의 미니 게임은 화투이다. 마리아는 요리이며 칸나와는 대련을 하게 되는데… 과연 모든 미니 게임을 볼 수 있을까?

주연과 조연이 따로없는 제국화격단!!

1. 오가미 이치로

플레이어의 분신이 되는 게임의 주인공. 지방출신의 해군으로 계급은 소위

2. 신쿠지 사쿠라

제국화격단의 신입단원으로 전투능력과 연기능력 양쪽모두 발전단계에 있지만 내제되어 있는 우수한 소질이 기대되는 대원이다. 또한 어떤 상황에서도 쉽게 포기하거나 침울해지지 않는 밝은 성격을 가지고 있다. 희노애락의 감정표현이 강하다

3. 칸자키 스미레

사쿠라의 라이벌적 존재로 매건마다 사쿠라와 부딪친다. 대재벌인 칸자키 중공업의 외동딸로 제멋대로이고 자기중심적인 성격을 가지고 있다. 특기는 장도를 사용하는 것이지만 험한 말투로 상대에게 정신적 타격을 입히는 특기도 있다

4. 마리아 다치바나

제국화격단의 리더격인 존재로 미성적인 여성. 러시아 출신으로 일본인의 아버지와 러시아인의 어머니 사이에서 태어난 혼혈아. 항상 침착하고 냉정하며 자신의 감정을 컨트롤하고 있다. 총의 명수이며 애용하는 총은 엔필드Mk-1스타

5. 아이리스

제국화격단의 마스코트적 존재. 프랑스 출신으로 본명은 이리스 샤트브리안. 실은 프랑스 대부호의 외동딸이다. 또한 어른스럽게 행동하려 하며 어린애 취급당하는 것은 싫어한다. 언제나 침착하지만 그보다는 천진난만하다고 말하는 것이 옳을지도...

6. 리코란(李紅蘭)

제국화격단의 개그 메이커겸 무드 메이커. 중국출신의 천재과학자. 낙천적인 성격으로 여러가지 발명을 하는 것이 취미이다(발명품의 반수 이상은 어디에 쓰이는지 알수도 없을 듯한 것들이지만). 때때로 대단한 것을 만들기도 한다

7. 키리시마 칸나

제국화격단의 무드 메이커. 오키나와 출신의 무도가로 유구 가라데의 달인이다. 낙천가로 자잘한 일에는 신경을 쓰지 않는 타입이지만 스미레와의 대화에서는 사사로운 일로도 자주 다툰다

스토리공략

제1화 제도, 꽃의 화격단

제국해군에 소속되어 있던 오가미 이치로 소위가 비밀부대인 제국화격단으로 전속명령을 받고 우에노 공원으로 향하는 것이 게임의 시작. 비밀부대의 대장이라는 자리와 제도를 지킨다는 사명감에 들떠 있는 오가미를 맞으러 우에노 공원에 나온 것은 사쿠라라는 이름의 소녀이다.

오가미는 그녀와 만나고 그녀는 오가미를 대제국극장이란 곳으로 안내해 주는데... 비밀부대의 대장으로 오게된 자신의 입장을 생각하며 어리둥절해 하는 오가미. 그런 그의 앞에 아이리스와 스미레, 그리고 마리아가 차례로 등장한다. 이 세사람과 만난 후에 극장의 지배인실로 가보자. 그곳에는 육군중장인 요네다 이치키가 오가미를 기다리고 있는 뛰어난 전략가로 알려진 그를 만나는 것에 가슴이 설레였던 오가미이지만 막상 눈앞에 있는 것은 낮부터 술에 취한 황당한 아저씨.

그러나 그런 현실보다 더욱 그를 맥빠지게 만드는 것은 요네다 지배인이 그에게 내린 첫번째 임무였다. 그 임무란 극장에 찾아오는 손님의 표를 끊어 주는 것...

손님들이 모두 돌아간 뒤 한가로워지면 1층의 무대로 가보자. 그곳에서는 공연뒤에 단원들의 연습이 한창인데 사쿠라가 스미레의 옷을 밟은 것을 계기로 둘 사이에 싸움이 벌어지고 급기야는 스미레와 사쿠라가 서로의 얼굴을 향해 손을 날리는데...

선택에 따라 신뢰도의 변화가 일어나지만 가장 좋은 것은 둘 사이에 몸을 날리는 것. 오가미의 희생으로 다툼은 일단락되고 모두들 각자의 방으로 돌아가게 된다. 그러나 오가미는 자신이 속하게 된 제국화격단에 더욱 큰 실망감과 의문을 가지게 되고...

요네다 지배인에게 따지러 가봤지만 변변한 답변도 듣지 못한 채 오가미는 자신의 방으로 돌아가게 된다. 그날밤, 오가미의 침실에 사쿠라가 찾아오고 그녀와 함께 극장의 이곳저곳을 돌아보던 오가미의 귀에 갑자기 비상 사이렌의 소리가 들려온다.

"적의 습격이에요, 오가미 소위." 사쿠라의 안내로 지하 지령실에 도착한 오가미는 낮과는 전혀 다른 모습의 제국극장 단원들을 보게 된다. 적의 습격...

그에 맞춰 극장의 단원들은 자신들의 본 모습인 제국화격단으로 돌아온 것이다.

어리둥절해 하는 오가미에게 요네다 중장은 제국화격단의 구조에 대해 간략하게 설명하고 곧이어 제국화격단이 자랑하는 비밀병기 「광무」에 탑승한채 오가미 소위는 출격명령을 내린다.

"제국화격단! 우에노 공원으로 출격!!"

우에노 공원에서 오가미 이치로를 기다리고 있는 사쿠라

SATURN

입구에서 만난 아이리스. 인형을 좋아하는 10살의 소녀이다. 맺어지기 가장 쉬운 타입

두 사람의 사이에 뛰어든 오가미. 뺨은 맞았지만 신뢰도가 오르니…

적의 출격과 함께 본격적인 임무를 맡게 된 오가미. 드디어 출격이다!!

- 시뮬레이션 파트 - 우에노 공원

이 전투는 게임의 전초전이기 때문에 적들의 레벨도 상당히 하급이다. 크게 전략에 구애받지 말고 마음 편하게 싸우도록 하자. 물론 전투에서도 LIPS분기가 있다. 보스로는 흑지과회 사천왕중 한명인 아오이 사탄이 등장한다. 필살기 한방씩이면 쉽게 이길 수 있다. 전투가 끝나면 모두 모여서 승리의 포즈와 기념사진을 찰칵!

미션의 보스로 등장하는 카무이. 강하지는 않지만 내구력만큼은 인정해줄만 하다

제2화 적의 이름은 흑지과회

첫 전투를 무사히 승리로 이끈 오가미는 제국화격단의 구조를 어느정도 이해하게 되고 입장객의 표 끊어주기도 열심히 하게 된다. 그러던 어느날, 여느때처럼 입장객이 모두 들어가고 한가할 때 접수실의 카스미양이 나타나 「리코란」이라는 새로운 대원이 온다는 이야기를 해준다. 잠시후 폭발음과 함께 재투성이의 소녀가 들어온다.

"콜록, 콜록… 저… 여기가 제국화격단이 맞나요?"

차이나 걸 복장의 소녀는 자신이 제격 지부에서 전속되어 온 리코란이라며 지배인실까지의 안내를 부탁한다. 요네다 중장의 부탁으로 그녀를 방까지 안내해주면 중장은 그후에 한가한 오가미에게 전표정리 일을 시킨다. 주인공은 내면적으로는 화격단의 대장일지 모르지만 표면적으로는 극장의 잡부가 아닐까?

"쓰읍… 입장표만이 아니라 전표정리까지… 난 정말 화격단의 대장일까?"

밤이 되면 이번에는 오가미의 침실에 코란이 찾아온다. 그리고 그녀는 자기와 재미있는 일을 하자며 자신의 침실로 오가미를 유혹(?)하는데… 혹시하는 마음으로 그녀의 침실에 가보면 코란은 난데없이 화투판을 벌린다(코란과 할 수 있는 미니 게임이다). 화투판을 끝내고 지하로 내려가보면 풀장쪽에서 스미레의 비명 소리가 들릴 것이다.

풀장에 도착하면 발에 쥐가나 허우적거리고 있는 스미레를 볼 수 있다. 기회를 놓칠소냐! 사나이의 기사도를 발휘해서 그녀를 구해주자. 그러면 그녀의 신뢰도가 한단계 올라갈 것이다.

이러저럭 저녁 순찰을 끝내고 다음날이 되면 그동안 한번도 보지 못했던 단원들의 연극을 볼 기회가 생긴다. 즐거운 마음으로 연극을 보는데 극중 클라이막스 부분에서 사쿠라가 어이없는 실수를 벌이며 무대 셋트를 몽땅 무너뜨리는 사건이 발생한다.

황당한 사건 뒤에 혼자서 무대 수리를 하게 된 오가미. 정말 잡일만 도맡아서 하는군…

사쿠라가 오가미를 도와주겠다고 말하며 같이 일을 하다가 잠깐 볼일이 있다며 사라지고 또다시 혼자서 망치질을 하던 오가미는 그만 자신의 손가락에 망치질을 하고 만다.

아파하는 그의 앞에 갑자기 나타난 미모의 여인. 그녀는 오가미의 손을 잡고 상처입은 손가락의 자신의 입에…(혹시 18세 이하 금지 게임이 아닐지…)

"열심히 하는 것도 좋지만 적당히 해야지. 어때 이젠 안 아프지?"

사라져가는 그녀의 뒷 모습을 멍한 얼굴로 바라보던 오가미. 그러나 잠깐의 쾌락뒤엔 질투의 여신이…

"으아악!"

"왠지 상당히 즐거워 보이는군요?"

모든 것을 보고 있던 사쿠라. 그녀는 오가미의 앞에 도시락을 남겨둔 채 그대로 자기 방에 돌아가 버린다. 잡일에 오해까지… 오가미. 그는 불행을 끼고 사는 사나이인가!?

다음날, 날이 밝기가 무섭게 화격단 출격 사이렌이 울리고 오가미는 어제밤의 여인을 머리에 떠올리며 출격하게 된다.

제도의 한가운데를 달리는 증기 바이크. 바로 코란의 작품이다

사쿠라의 어이없는 실수로 무대는 엉망이 되고…

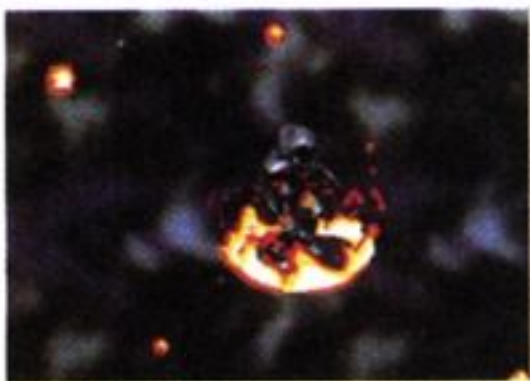
오예~ 이런 미인이…

그러나 사쿠라에게 그 장면을 들켜 괜한 오해를 사게 된다

- 시뮬레이션 파트 -

「육파성강마진」이라는 마법진을 완성 시키기 위해 흑지과회의 총사인 텐가이(天海)가 직접 병대를 이끌고 시바공원에 출현. 기본적으로 등장해 있는 적들은 문제가 되지 않지만 증기화전이라는 이름의 미사일은 조심해야 한다. 또한 이곳에는 증기 스탠드가 등장하는데 이것은 적과 아군에 관계없이 HP를 보충시켜준다. 이것을 미리 장악하여 유리한 전투를 벌이자.

마지막에 보스격으로 등장하는 적은 일단 공격을 하지 말고 기다려보자. 그러면 「상경환」에서 적의 실체를 파악해 주는데 그놈을 쓰러뜨리면 이 전투는 끝나게 된다. 물론 전투의 끝에는 승리의 포즈와 기념사진이…

전투가 끝나고 상경환에 탑승하게 되면 오가미의 손가락을 고쳐준(?) 미모의 여인이 등장한다. 그녀의 이름은 후지에다 아야메. 제국화격단의 총사령관 비서이자 부사령관이다. 또다시 멍한 얼굴을 하는 오가미와 그런 그를 불만스런 눈으로 바라보는 사쿠라. 아아~ 남자에게 영원한 안식은 없는 것일까?

실체와 허상이 분리되어 있는 보스. 필살공격도 사용하므로 주의하지 않으면...

제 3 화 나는 대장실격!?

로비에서 입장객과 한차례 일을 끝낸(?) 오가미는 마리아를 발견하고는 말을 건넨다. 그러나 마리아는 예전과 다르게 멍한 얼굴로 사라지고... 카스미의 말로는 오늘 무대에서도 대사를 틀렸다고 한다.

"설마... 그 냉정하고 침착한 마리아가...!? 무슨 일이라도 있던 것일까?"

마리아를 걱정하는 오가미와는 달리 무대는 세트 정리에 여념이 없다. 화격단의 대장으로써 그녀들을 도와주겠다는 것까지는 좋았지만 갑자기 무대 세트인 기둥이 무너져 기둥을 떠받들게 된 오가미. 진퇴양난의 상황속에 드디어 힘이 다해 기둥은 쓰러지고 오가미와 아이리스가 기둥에 깔리기 바로 직전! 의외의 인물이 그들을 구해준다. 더욱이 한손으로 기둥을 떠 받치며...(남자체면이 말이아니군.)

생명의 은인의 이름은 키리시마 칸나. 제국화격단의 마지막 대원으로 키리시마 가라데의 전승자이다.

한편 흑지과회 본거지에서는 텐가이를 중심으로 타도 제국화격단을 외치고 사천왕중 한명인 세츠나는 묘안이 있다며 자신에게 그 일을 맡겨달라고 한다.

"그들은 마리아와 오가미. 이 두 사람의 지휘에 의해 힘을 발휘하고 있습니다. 그 둘만 없다면... 또한 마리아에 대해서 이번에 입수한 정보를 이용한다면..."

2층 복도를 지나가다보면 마리아가 무엇인가를 열심히 찾고 있는 것을 볼 수 있다. 무엇을 찾는 것인지 물어봐도 마리아는 전혀 대답하지 않고... 그후 오가미는 자신의 방 앞에서 금색의 팬던트를 발견하게 된다. 자신의 침실에서 잠을 자고 있는 마리아. 그녀는 그때 러시아 혁명군 당시의 자신의 꿈을 꾸게 된다. 그리고 어린시절의 마리아 앞에서 피를 흘리며 쓰러지는 한 사람... 동시에 마리아는 잠에서 깨어나고 그녀의 귀에 출격명령의 사이렌이 들려온다.

식당에서 굉장히 많은 양의 식사를 하고 있는 손님이 있다. 대체 누굴까?

손님의 정체는 화격단의 마지막 대원. 키리시마 칸나. 기둥을 한손으로 잡는 괴력의 소유자!?

무엇인가를 열심히 찾고 있는 마리아

과거의 회상속에 마리아는 죄책감을 지우지 못한다

- 시뮬레이션 파트 -

세츠나와의 전투를 벌이게 되는 이곳은 일단 적의 공격에 신경쓰지 말고 한명이라도 세츠나의 곁에 접근하면 된다. 크게 문제되는 적들은 없으며 빨리 세츠나에게 다가가자. 이 전투는 마리아의 이벤트에 필요한 시나리오적인 전투이다.

세츠나에게 화격단의 일행이 다가가는 순간, 미처 도망가지 못했던 어린아이가 집에서 뛰어나오고 아이를 구하기 위해서 오가미는 자신의 몸으로 세츠나의 공격을 막는다(오가미가 막지 않는다면 사쿠라가 대신해서 세츠나의 공격을 막는다). 그리고 3일간의 혼수상태로...

정신을 차린 오가미의 눈앞에는 걱정스러운 얼굴로 화격단의 대원들이 서있고 모두들 오가미의 행동에 감탄사를 연발한다. 하지만 마리아만은 화난 얼굴을 하고 오가미에게 충격적인 말을 한채 자신의 방으로 가버린다.

"당신의 어리석은 판단으로 인해 적을 놓쳐버리고 말았어요. 소위. 리더라는 것은 언제 어느때라도 냉철한 판단을 내려야해요. 설령 그것이 자신의 부하를 죽게 만든다고 해도... 소위. 당신은 대장으로서 실격이야!"

마리아가 눈앞에서 사라지면 마리아를 찾아서 이곳저곳을 돌아다녀보자.지배인실 앞에서 마리아를 한번 만날수 있지만 그곳에서 마리아는 달아나 버리고 그후에 로비로 가면 다시 만날 수 있다. 마리아와 만나 대화를 나누고 있을 때 갑자기 하늘에서 세츠나의 목소리가 들려온다.

"마리아여... 아니 쿠롯사와라고 부르는 것이 좋을지도... 너의 과거를 동료들에게 알리기 싫다면 너 혼자서 내 앞에 모습을 나타내라!"

걱정스런 얼굴로 마리아를 바라보는 오가미에게 마리아는 '저런 협박에 내가 넘어갈 사람으로 보이나요?' 라고는 말했지만 아무도 몰래 혼자서 광무를 조종하여 출격해 버린다.

마리아가 떠난 후에 그녀의 과거에 대해서 듣게 되는 오가미. 1917년 러시아 혁명때 혁명군에 가담했던 그녀는 당시 자신의 엄호 사격이 늦었기 때문에 눈앞에서 사랑하던 사람(혁명군의 리더)을 잃어버린 것에 대해서 큰 죄책감을 가지고 있었다.

아이를 위해 몸을 날린 오가미. 그런 그의 눈에 보이는 것은 끔찍한 환상!?

오가미가 아이를 구하지 않으면 사쿠라가 대신 몸을 날린다

마리아를 찾기 위해 열심인 오가미

라세츠의 말에 잠시 흔들리는 마리아. 그녀는 홀로 광무를 조종해서 출격해 버린다

- 시뮬레이션 파트 -

세츠나가 있는 곳에 홀로 도착한 마리아. 마리아는 세츠나의 집중공격을 받고 포로가 되고 만다. 뒤늦게 도착한 화격단은 이전 세츠나가 있던 곳에 도착하게 되고 그곳에서 세츠나의 목소리를 듣게 된다.

"마리아를 구하고 싶다면 오가미. 너 혼자 내가 있는 곳으로 와라."

세츠나의 함정에 순순히 응하는 오가미. 오가미는 배를 타고 세츠나가 있는 곳으로 간다. 그곳에서 오가미는 세츠나의 공격을 받게 되고 위기의 순간, 화격단의 대원들이 상경황을 이용해 현장에 도착한다. 그리고 세츠나와 전투를 벌이게 된다.

세츠나의 이동거리는 화격단의 대원들에 비해 상당히 월등하므로 세군데의 다리를 3팀으로 나누어 막고 포위망을 좁히자. 또한 이곳에서는 마리아와 오가미의 합체 공격을 사용할 수 있다.

주위의 적에게 광범위한 공격이 가능한 라세츠의 광무 창각이 사용하는 필살기 「공인명살」

제4화 폭주, 폭주, 대폭주!!

이번 이야기의 주인공은 화격단 최고의 영력을 자랑하는 아이리스이다. 주 내용은 아이리스가 자신의 생일을 맞이해서 오가미에게 데이트 신청을 하는 것인데 즐거운 데이트의 막바지에 이벤트가 발생한다. 영화관에서 공포영화를 보는 도중에 아이리스가 자신의 힘을 제어하지 못하고 폭주하고 만 것이다. 덕분에 영화관은 폭삭 무너져 버리고...

지배인실에서 책임추궁을 당하는 오가미와 아이리스. 오가미는 자신의 책임이라고 말하지만 마리아는 아이리스에게도 반성을 하라고 한다. 그러나...

"아이리스는 잘못한 거 없어~"

라고 말하며 삐져 버리는 아이리스(이 부분이 개인적으로 상당히 귀여웠다). 지배인실을 뛰쳐나간 아이리스를 쫓아서 오가미가 문을 열자 밖에서 안의 대화를 엿듣고 있던 세사람(스미레, 코란, 칸나)은 문과 벽사이에 끼어 종이처럼 흩날리고... 아이리스는 누구의 설득에도 아랑곳없이 새로 도착한 광무를 타고 밖으로 나가 버린다. 순간, 출격 사이렌이 울리고...

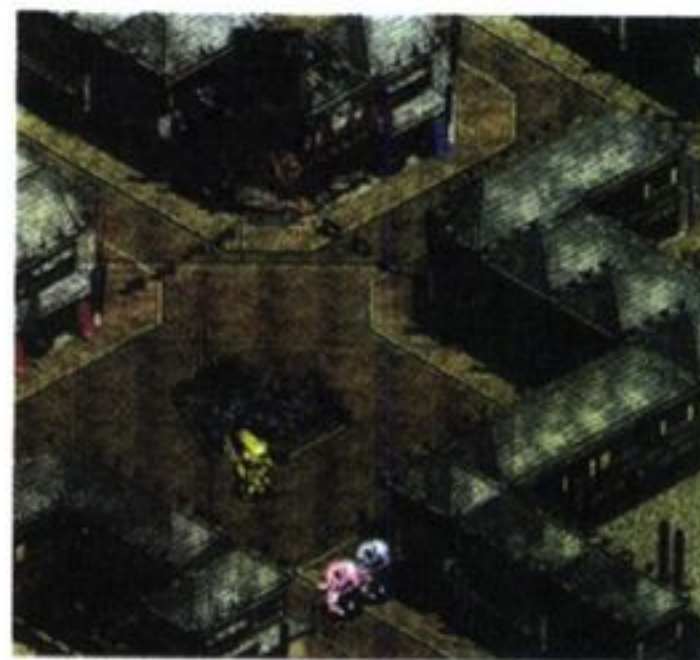
자신의 생일을 이용해 오가미에게 데이트 신청을 하는 아이리스

공원에서 아이리스는 연인처럼 보이고 싶다고 말하지만 거의 불가능한 이야기가 아닐까?

아이리스의 폭주로 인해 무너져 버린 영화관. 덕택에 제국극장의 라이벌은 사라졌지만...

- 시뮬레이션 파트 -

아이리스의 뒤를 쫓아서 출격한 대원들은 사천왕의 한명인 라세츠와 만나게 된다. 라세츠는 뇌문의 안쪽에서 「육파성강마진」의 진법을 걸고 있는데... 이곳에서는 일단 아이리스를 쫓아가 설득한 뒤 다시 돌아오는 것이 유리하다. 굳게 닫혀 있는 뇌문을 열기 위해서는 지도의 왼쪽위에 있는 스위치를 돌려야 하는데 이곳은 아이리스밖에 들어갈 수 없으므로 아이리스를 전진시키고 나머지 대원들은 뇌문앞에서 대기하도록 하자.

아이리스를 가장 빨리 이동시키는 방법은 가장 아끼는 부하로 아이리스를 선택한 뒤 아이리스를 오가미의 특기인 「감싸주다(かばう)」로 지켜주면 된다. 보스인 라세츠는 은각이라는 광무를 타고 나오는데 상당히 터프하다는 점을 제외하면 그리 문제가 되지 않는다. 단, 필살기는 주의하도록!

아이리스를 설득하여 동료로 만들자

이곳의 스위치는 아이리스가 아니면 열수가 없다

제5화 여자의 의지로 꽃을 피워라!

언제나 만나면 싸움만 하는 두사람, 스미레와 칸나. 이들이 이번 이야기의 주역이다. 대제국극장에서는 최근 시내에서 유행하고 있는 소설 「서유기」를 연극으로 꾸며서 하고 있었는데 손오공역에 칸나, 요괴부인역에 스미레가 연극도중 관객들 앞에서 싸움을 하고 만 것이다. 원인은 칸나가 스미레의 옷을 실수로 밟아 스미레가 엎어지는 데에 있었지만 스미레의 폭언에 화가 난 칸나가 사과를 하지 않자 일은 더욱더 커져갔다. 두사람의 사이를 화해시키기 위해 오가미가 말을 걸지만 오히려 두사람에게 안좋은 인상만 남기고...

그때 지령실에서 긴급회의가 열리고 요네다 중장은 흑지과회의 움직임이 수상하다며 오가미에게 정찰명령을 내린다. 동행하는 대원에는 스미레와 칸나를 붙여주는데... 견원지간의 두사람을 데리고 갈 길을 생각하니 오가미는 머리가 아파온다. 그런 그에게 아야메는 두사람의 화해라는 별도의 임무를 자각시키는데... 과연 가능할지!?

일단 세사람은 요네다 중장이 알려준 곳으로 출동하고 그곳에서 스미레는 미약하나마 영력을 느낀다. 곧 저택의 내부로 들어가지만 현관에서부터 싸우기 시작하는 스미레와 칸나. 결국에 두 여장부는 각자의 길을 걸어가고 오가미는 칸나의 뒤를 따라가게 된다.

저택 내부를 이리저리 돌아다니다 보면 스미레가 2층의 로비에서 방안을 들여다 보고 있는 것을 발견하게 되는데 스미레의 말에 의하면 방안에 흑지과회의 광무가 있다고 한다. 흑지과회의 광무는 벽에 부적과도 같은 것들을 붙이고 있는데 일행이 조용히 뒤로 다가가려는 순간 갑자기 천정에서 떨어진 뱀이 칸나의 팔을 휘감고 칸나는 자지러지게 비명을 지르고 만다. 결국 흑지과회의 광무는 도망가 버리고... 독사에 물린 칸나를 구하기 위해 오가미는 소독약을 찾아 헤매이게 된다(시간제한이나 횟수제한이 있는 것은 아니므로 천천히 찾아보도록 하자).

칸나를 구한 뒤에 적의 광무가 사라진 곳을 뒤쫓아가면 스미레와 다시 만나게 된다. 스미레의 말에 따라 안쪽의 방에 들어가면 이번에도 똑같은 시츄에이션이 벌어지는데 적의 뒤로 다가가려는 일행에게 이번에는 거미가 떨어져 스미레의 팔을 물어버린다. 칸나보다도 더욱 소스라치게 놀라며 기겁을 하는 스미레. 이번에는 거미에 물린 스미레를 구하기 위해 저택을 돌아다녀야 한다. 저택안을 돌아다녀보면 2개의 열쇠 꾸러미를 발견하게 되는데 이것이 있어야만 안쪽으로 들어갈 수 있으므로 반드시 챙겨두자. 스미레를 구했다면 열쇠를 이용해 1층의 안쪽으로 진입. 그곳에서 다

시 적과 만나게 된다. 그러나 이번에는 설상가상으로 뱀과 거미가 동시에 출현! 어찌할 바를 몰라하는 두사람을 오가미는 몸으로 부딪혀 구해낸다. 그러나 적은 또다시 도망가고...(바보들의 집단이 아닐까? 화격단은!?)

결과적으로 세명이 똑같은 일을 저지른 격이 되자 한바탕 웃게 되고 다시 적을 뒤쫓아서 지하창고로 내려가게 된다. 적의 뒤에 달라붙으려는 순간, 방안이 빛에 휩싸이고 저택에서 뿜어져나오던 영력이 사라지게 된다. 적의 광무는 지상으로 연결되어 있는 다리를 타고 위로 올라가는데 그 뒤를 따라가도록 하자. 지상에는 사천왕의 한명인 미로크가 다수의 수하를 거느리고 있고 위치가 들통난 오가미 일행이 공격당하기 바로직전! 하늘에 상경환이 나타나고 제국화격단 일행이 도착한다.

만나면 언제나 사건을 일으키는 견원지간, 칸나와 스미레

저택의 1층

저택의 2층

자신의 팔에 뱀이 휘감기자 기겁을 하는 칸나

중요한 때에 뱀과 거미가 동시에...

- 시뮬레이션 파트 -

이번 시뮬레이션 파트는 오가미, 스미레, 칸나가 다른 대원들과 떨어져 있으므로 다른 대원들과 합류하는 것이 첫번째 과제이다. 또한 보스로 자리잡고 있는 미로크와는 싸우지 않고 미로크가 불러내는 홍봉대와 싸우게 되는데 이 미션은 홍봉대만 전멸시키면 끝나게 된다.

홍봉대가 전멸당하면 미로크는 사쿠라를 향해 이상한 광선을 발사하는데 아무런 효과도 일어나지 않고 미로크는 도망가 버린다. 그리고 멀리서 이 광경을 지켜보는 사탄. 그의 옆에는 「육파성강마진」의 마지막 진기가 있고...

"훗. 이제 곧 시작된다... 어리석은 자의 향연이..."

미로크가 불러낸 홍봉대를 전멸시키면 이번 미션은 끝나게 된다

사쿠라를 향해 광선을 발사하는 미로크. 그러나 아무일도 일어나지 않고...

사탄은 알수없는 이상한 말을 남긴다

제6화 제도대붕괴!?

여느때와 다름없이 손님들로 인해 붐비는 대제국극장. 손님들이 모두 돌아가고 난 뒤 제국화격단 일행은 뒷풀이를 하기로 한다. 스미레와 아이리스는 휴게실의 청소를, 마리아는 요리를, 사쿠라가 쇼핑을 맡는 등 각자 분주히 움직이기 시작하고 오가미는 이들을 찾아가 하나씩 일을 도와준다(이 때 각 캐릭터마다 미니 게임이 시작되기도 한다). 모두들 준비가 끝나고 신나게 즐기는 도중 밖에서 비가 내리기 시작하고 그때까지도 사쿠라가 도착하지 않자 모두들 사쿠라를 놀래주기 위한 귀신놀이를 생각해 낸다. 곧 사쿠라가 오고 모두들 깜짝 놀래켜줄 준비를 하지만... 갑자기 번개가 치고 사쿠라는 비명을 지른다. 대원들이 놀라서 밖으로 뛰쳐나오자 사쿠라는 바닥에 주저앉은 채 번개를 겁내고 있고 그때 지령실에서는 요네다와 아야메가 오가미를 찾는다.

아야메의 말에 의하면 흑지과회가 그동안 준비해오던 것에 대해 대략적인 윤곽이 잡혔다는 것인데 그것은 제도를 중심으로 6군데에 진기를 이용해 마법진을 완성시키려 하고 있다는 것이었다.

아야메와 요네다의 말을 듣고 어리둥절해하며 모두가 있는 곳으로 돌아가려는 오가미의 앞에 사쿠라가 나타난다. 사쿠라는 오가미에게 무엇인가 할 말이 있다고 하고 오가미를 라커 룸으로 데리고 간다. 그곳에서 사쿠라는 어릴적 자신의 과거에 대해서, 그리고 왜 자신이 번개를 무서워 하는지에 대해서 이야기하는데 그때 제국화격단의 본거지를 알아낸 미로크가 지하 격납고에 침입! 한차례 폭발이 일어난다. 그러나 사쿠라는 그 폭발을 번개소리로 알아듣고...

흥분상태에 빠진 사쿠라를 진정시키기 위해서 오가미는 그녀를 꼭 껴안는다. "사쿠라... 이제, 더이상 번개를 두려워하지 않아도 돼."

곧 사쿠라는 진정됐지만 방금의 폭발로 무너져 내린 천정이 입구를 막아 밖으로 나갈 수가 없는 상황이 벌어진다. 이 때 바닥을 조사하면 마리아의 총을 발견할 수 있고 두사람은 이 총을 이용해 방에서 탈출하게 된다.

시나리오상으로 즐길 수 있는 미니 게임들. 칸나는 미아 찾아주기, 마리아는 요리 만들기 등 다양하다

번개를 무서워 하는 사쿠라

흑지과회의 육파성강마진이 완성됐다

이곳의 스위치를 열리면 문이 열리고 모두를 구할 수 있다

지하 격납고에 침입한 사천왕 미로크

사쿠라와 오가미 이치로의 합체 필살기 대화란무!

오가미는 흥분된 사쿠라를 진정시키기 위해서 그녀를 껴안는다

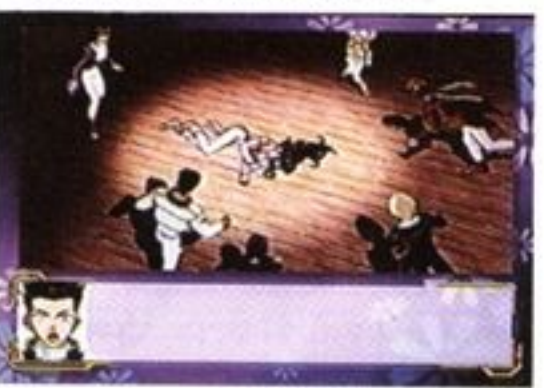
힘겨운 싸움끝에 모두 모여서... 승리의 포즈!!

그러나 육파성강마진의 힘이 발동하고...

강마진의 영력과 싱크로된 사쿠라가 혼수상태에 빠져버린다

- 시뮬레이션 파트 -

사쿠라와 오가미의 등장이 늦은 바람에 모든 대원들이 최악의 상태인 이번 미션. 일단 오가미와 사쿠라를 재빨리 스위치가 있는 곳까지 이동시켜 다른 대원들이 HP보급을 받을 수 있도록 해야만 한다. 또한 문이 열리기 전까지 위험한 상황에 있는 동료를 오가미의 「감싸주다」로 지켜주자.

이 스테이지에는 두개의 스위치가 있으며 두개를 다 누르지 않으면 미로크가 있는 곳의 문은 열리지 않는다. 또한 이곳에서는 사쿠라와 오가미의 합체 공격을 사용할 수 있다.

서로의 힘을 모아 어렵게 적을 물리친 화격단. 그러나 그런 그들의 노력에도 불구하고 사탄의 손에 의해 「육파성강마진」은 완성된다. 흔들리는 제도와 무너져 내리는 도시... 강마진의 전율스러운 힘과 함께 사쿠라는 강한 충격을 이기지 못하고 쓰러져 버린다.

제7화 결전! 이 생명 다하여!!

「육파성강마진」의 힘으로 제도를 제압한 흑지과회는 제도의 시민들에게 일종의 경고를 한다. 강마진의 마지막 힘을 발동시키는 시간은 오후 4시. 그때까지 제도은행의 보유금 100억엔과 요네다 중장을 내놓으라는 것이었다.

그때 사쿠라는 충격으로 쓰러져 혼수상태에 빠져 있고(강마진이 발동하면서 방출된 대량의 영적 에너지와 싱크로되어 직접적인 충격을 받았다고 한다)... 모든 대원들이 대책마련을 위해 회의를 열고 그 결과 흑지과회의 보스인 텐가이가 있는 본거지를 공격하기로 결정한다. 일행은 즉시 「영력증기연산기」를 이용해 가장 큰 영력이 있는 곳을 추적하고 발견한 뒤 그곳으로 향한다. 그러나 그곳에는 텐가이가 아닌 사탄이 기다리고 있었고 뒤에서는 수천의 광무들이 진격해 오고 있었다. 진퇴양난의 순간, 하늘에 상경환이 등장하고 포격에 의해 광무들을 쓰러진다.

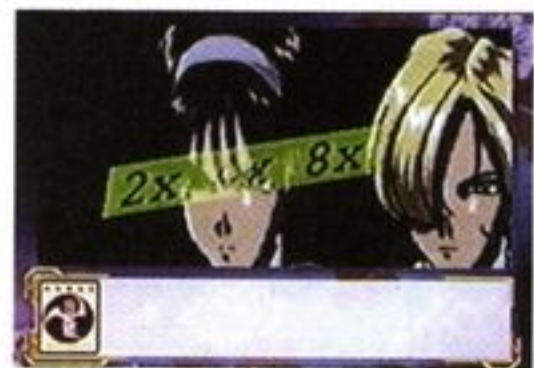
"나의 소중한 동료들을 상처 입히는 자는 용서않겠다!"

의식이 돌아온 사쿠라가 화격단을 구하기 위해 나타난 것이다. 사쿠라는 이곳은 함정이며 진짜 적이 있는 곳을 알았다며 후퇴하자고 한다. 화격단이 후퇴한 뒤 홀로 남은 사탄.

"텐가이일까, 화격단일까... 훗, 어느쪽이 이겨도 좋다... 후후후"

사쿠라의 말로는 의식을 잃고 있었을 때 어렸을 때의 자신의 모습이 나타나 도움을 주며 적은 '마를 봉인한 문의 위에 있다'라는 말을 했다고 한다. 그 말을 들은 요네다 중장과 아야메는 그곳이 일본교라고 말하고 자신들의 과거에 대해서 이야기한다.

지금으로부터 6년전... 세상사람들은 아무것도 모른채 지나간 전쟁이 있었다. 그 전쟁의 이름은 「강마전쟁」. 이 강마전쟁에서 강마와 맞써 싸우기 위해 조직된 단체가 「대강마특수부대」였으며 이 부대의 멤버는 요네다 중장을 중심으로 사쿠라의 아버지인 신쿠지 카즈마, 상경환과 광무의 설계자인 야마자키 신노스케, 그리고 후지에다 아야메였다. 그들은 광무도 없던 그 시절에 칼한자루로 적들과 싸웠는데 종국에 가서 사쿠라의 아버지인 카즈마가 가진 파사의 힘으로 강마를 봉인했다고 한다. 그리고 그 강마를 봉인한 곳이 일본교라고 한다.

제도의 시민들에게 경고하는 텐가이. 그의 목적은 도쿠가와 막부의 재건이다

텐가이의 위치를 파악하기 위해 연산기의 힘을 빌리는 대원들

혼수상태의 사쿠라를 깨워진 소녀. 사쿠라의 어린모습 같은데...

오가미는 요네다 중장에게 6년전의 과거에 대해서 듣는다

- 시뮬레이션 파트 -

일본교 내부로 들어간 일행은 녹색으로 빛나는 문을 발견하고 그곳으로 들어가게 된다. 일단은 적의 광무를 만들어내는 세개의 공장을 파괴해야만 들어갈 수 있다.

안쪽으로 들어가면 흑지과회의 총사인 텐가이가 일행을 기다리고 있고 곧이어 텐가이와의 전투가 시작된다. 승리후... 텐가이는 명계의 힘을 빌어 다시 부활하는데 핀치에 몰린 오가미 일행에게 다른 대원들이 도착, 회복을 하게 되고 다시 전투에 들어가게 된다.

SATURN

전투의 끝에 텐가이를 쓰러뜨리려는 오가미의 강한 마음이 다른 동료들을 자각시키고 모두의 영력이 하나로 뭉쳐 텐가이에게 날아간다. 그 결과 텐가이는 무너져 내리는 일본교와 함께 사라지고 대원들은 승리하게 된다.

이곳에서는 3명이 대원을 선택하게 된다

오가미와 아이리스의 합체공격! 여기서는 연애도가 가장 높은 캐릭터와 합체 필살기를 사용할 수 있다

텐가이에게 정의의 일격을!!

이것으로 평화가 돌아온 것일까!?

제8화 평화로운 날에는 데이트를 해요

혹지과회가 사라지고 평화로운 나날을 보내게 된 때로부터 3개월 후. 대제국극장은 신년을 맞이하여 모두가 한자리에 모인 채 아침인사를 하고 있었다.

"새해 복 많이 받으세요~!"

모두 인사를 끝낸 뒤에 오가미에게 다가오는 아이리스. 아이리스는 오가미에게 정월 축제에 데려가 달라고 한다. 아이리스의 기대감에 찬 얼굴을 배신할 수 없어 허락하고만 오가미. 이로써 아이리스와 두번째 데이트를 가지게 된 것이다. 아이리스와 축제의 이곳저곳을 둘러보다가 공원에 도착하면 아이리스는 오가미에게 자신을 좋아하냐고 물어본다. 물론 오가미의 대답은!?XX. 순간 사쿠라 이하 전원이 공원에 나타나고 아이리스의 얼굴은 떨떠름한 표정이 된다.

'오랜만에 둘만의 시간을 가졌는데...'

화격단 전원이 모인 것까지는 좋았는데 그곳에 초대받지 않은 불청객들까지 나타나고 사건은 벌어진다. 불청객의 정체는 아오이 사탄과 명계의 삼기사. 이윽고 사탄은 명계에 봉인됐던 강마들을 불러내고 때마침 도착한 상경환의 도움으로 대원들은 광무에 타고 적과 싸우게 된다.

휴게실에 모두 모여 즐거운 새해를 맞이하는 화격단의 대원들

오가미는 아이리스와 두번째의 데이트를 하게 된다

그러나 데이트 도중에 다른 대원들과 만나게 되고...

갑자기 나타난 강마들에게 둘러싸인 화격단! 위기의 상황이다!!

* 여기까지가 CD-ROM 1장의 내용이며 이후에는 2장째 CD-ROM으로 갈아끼우게 됩니다. 곧바로 게임을 실행해도 좋으나 2번째 CD-ROM에는 주제가의 2절이 들어 있으므로 꼭 보시길 바랍니다.

- 시뮬레이션 파트 -

광무에 탑승한 채 강마와 싸우는 화격단. 그러나 광무의 무기로는 강마들에게 거의 타격을 줄 수 없다. 어찌할 바를 모르는 오가미에게 아야메는 포격을 위해 도리이(鳥居)의 안쪽으로 전원 철수를 요구하고 이윽고 상경환의 포격이 시작된다. 포격이 끝나고 약해진 강마들을 대원들은 쓰러뜨리지만 이번 전투를 끝으로 여자력 변화기가 파손된 광무는 그 수명을 다하게 된다.

웬만한 공격에는 끔쩍도 하지 않는 강마

전투에는 승리하지만 광무의 기능은 완전히 정지되고 만다

- 어드벤처 파트 -

광무의 파워 업에는 파일럿의 파워 업도 필수다! 이렇게 생각한 대원들은 각자의 특훈에 들어갔다. 오가미는 마리아와 사격술을, 칸나는 새로운 필살기를 익히기 위해 산으로, 사쿠라는 스승의 밑으로 돌아가 검술을 연마한다. 반면 아이리스와 스미레는 연일 쇼핑과 연회장을 돌아다니는데 그 이유는 자금원이 정지된 화격단의 무기공장 라인을 재가동 시키기 위해서 정계와 재계의 힘있는 자들과 만나 자금을 끌어모으기 위해서였다.

모두의 특훈이 끝나고 다시 제국극장으로 모인 화격단. 그때 명계의 삼기사중 한명인 이노시시(멧돼지)가 제도에 출현하고 화격단은 출격명령을 받는다. 그런데 광무도 없이 무엇을 타고 싸워야 할지 몰라 망설이는 대원들에게 요네다 중장은 새로운 영자갑충 병기 신무(神武)를 보여준다. 새로운 병기와 필살기를 손에 넣은 「신 제국화격단」의 출격이다.

각자의 특훈에 여념이 없는 화격단의 대원들

영력을 극대한까지 전달해주는 신 장치와 신무를 타고 제국화격단 출격이다!

- 시뮬레이션 파트 -

새로운 유니트의 힘에 의해 이전에 고전을 면치 못했던 강마들을 손쉽게 처리하는 화격단. 그러나 눈앞의 적 이노시시는 그리 만만한 적은 아니다. 이노시시의 필살기인 집단 공격만 조심하며 접근전용의 캐릭터에게(칸나나 사쿠라 등) 오가미의 특기인 「감싸주다」를 사용하자. 이노시시를 쓰러뜨리고 새로운 힘에 자신감을 가지게 된 화격단. 기쁜 얼굴로 하나, 둘, 셋!! 승리의 포즈!

이노시시의 필살기는 전체공격을 전제로 하는 기술이다

제9화 나타난 최종 병기

강마에 대해서 잘 알지 못해던 오가미는 요네다 중장에게 받은 책을 열심히 들여다 보고 있었다. 그 책에는 6년전에 일어났던 강마전쟁과 강마에 대해서 쓰여져 있었는데 돌연 아이리스와 마리아가 나타나고 쥬스를 들고 오던 아이리스가 쓰러지며 쥬스를 그대로 마리아의 머리에(쥬스 언더 파이어~!!)... 당황한 오가미에게 구원과도 같은 호출이 들려오고 오가미는 지하창고로 내려간다. 그곳에는 요네다 중장과 아야메가 있었고 강마에 대해서 오가미에게 이야기를 해준다.

오가미는 창고에서 새로운 사실을 알게 되는데 첫번째는 강마가 이 세상에 나타난 것이 6년전이 처음이 아니라는 것과 이전 사쿠라의 아버지 카즈마가 「마신기」라는 제사도구를 이용해 강마를 봉인했다는 것을 알게 된다. 마신기란 거울, 검, 구슬의 세가지를 나타내는 것으로 그 주인이 가진 마음의 힘을 몇배로 증폭시켜주는 힘이 있다고 한다. 요네다 중장은 오가미에게 적들이 이 마신기를 노리며 제국극장을 공격해 올 것이 확실하다며 아야메와 함께 창고의 경비를 맡긴다.

한편, 오가미가 돌아오지 않는 것을 의아하게 생각한 대원들이 지하로 내려오는데 하늘의 운명일까, 운명의 장난일까?

기름이 묻은 오가미의 얼굴을 아야메가 손수건을 닦아주는 장면을 모두에게 들키고 만다. 그리하여 대원들 사이에서는 이상한 소문이 돌기 시작하고...

늦은밤, 극장을 순찰하던 오가미는 정신나간 모습으로 창고에 다가가는 아야메를 발견하고 말을 거는데 아야케는 그런 오가미의 목을 갑자기 졸라온다. 위기의 순간! 복도를 걷고 있던 아이리스가 오가미를 도와주고 곧이어 출격 사이렌이 울린다. 출격하려는 오가미에게 괴로운 표정을 지으며 말을 거는 아야메.

"오가미군. 호... 혹시 나에게... 무슨 일이... 생기거든. 이... 초... 총으로 나를 쏴..."

이렇게 오래된 그림 속에 강마의 모습이...

검, 거울, 구슬로 이루어진 마신기

아야메의 꿈속에 나타나는 이 얼굴은 대체 누구일까?

흡사 다른 사람처럼 무서운 얼굴을 하고 있는 아야메

아야메는 오가미에게 총을 건네준다

- 시뮬레이션 파트 -

제국극장의 내부로 침입을 가장하여 양동작전을 실시하는 사탄. 이번 미션의 보스로는 이노시시에 이어 시카(사슴)가 등장한다. 그리 강하지는 않으며 손쉽게 이길 수 있다. 일단은 강마 소환을 위해 시카가 설치한 이상한 물체들을 파괴하자.

이 물체를 우선 파괴하도록 하자

- 어드벤처 파트 -

시카를 쓰러뜨리고 한숨을 돌리려는 화격단의 눈앞에 사탄이 나타난다. 한쪽팔에 아야메를 안은 채... 흡사 최면상태와도 같은 모습의 아야메는 최후의 힘으로 자신을 총으로 쏘라고 말하지만 오가미는 방아쇠를 당기지 못한다. 이윽고... 사탄의 입맞춤에 의해 각성해버린 아야메는 후지에다 아야메가 아닌 최강의 강마 아야메(殺女)로 변해 버린다. 그리고 그녀의 손에는 마신기가...

아야메가 사라지고 모두 의기소침해 있을 때 아야메가 쵸(나비)와 다시 나타난다. 쵸는 자신의 영광과 사탄에게 인정받고 싶은 마음에 화격단과의 결투를 벌이게 된다.

사탄의 곁에 서있는 아야메. 아야메는 자신을 쏘라고 오가미에게 말하지만...

사탄의 입맞춤에 의해 그녀는 강마로 변하게 된다

- 시뮬레이션 파트 -

쵸는 다른 삼기사와 비교해서 눈에 띄게 강력한 것은 아니지만 번개를 이용한 전체 공격을 특기로 한다. 그러므로 집단으로 움직이지 말고 대각선상이나 원거리에서 공격하는 것이 좋다.

쵸를 쓰러뜨리면 아야메가 공격하려 하는데 이때 성마성이 부활했다는 사탄의 소리를 듣고 아야메는 사탄이 있는 곳으로 사라져 버린다. 아야메의 이름을 외치는 오가미. 그리고 잠시후... 부활한 성마성과 함께 사탄은 최후의 도박을 시작한다.

제10화 최후의 심판

성마성의 부활에 따라 도시의 곳곳이 파괴당하고 특별한 방도를 모색하던 화격단은 전원 성마성으로 가 최후의 전투를 치를 결심을 하게 된다. 이윽고 상경환에 탑승한 전 대원들이 성마성으로 날아가고 성마성의 정문을 향해 집중포화를 하지만 성마성의 문은 끔쩍도 하지 않는다. 절망하는 화격단. 그때 대제국극장이 움직이기 시작한다.

"나는 군인으로서 소녀들을 전장에 내보내는 일밖에 한 것이 없다. 비록 미약함을 느끼기는 하나 이대로 이 제도를 마의 손에 넘길 수는 없다."

요네다 중장의 명령에 의해 제국극장은 변하기 시작했다. 지하의 지령실과 격납고, 이 모든 것이 기지가 아닌 하나의 우주전함이었던 것이다.

"전 도시에 비상 경계령을 울려라! 엔진 최대출력! 목표 성마성! 우주전함 미카사 출격!!"

이윽고 성마성앞에 도착한 미카사는 그 주포를 이용해 정문을 파괴하고 화격단들은 성마성안으로 들어가게 된다. 그러나 그와 동시에 성마성에서는 2천이 넘는 강마들이 뛰쳐나오고 미카사는 홀로 그들과 전투를 벌이게 된다.

부활한 성마성, 그리고 웃음짓는 사탄

최후의 전투를 위해서 미카사가 출격한다

한명씩 최후를 맞이하는 제국화격단의 대원들

미카사도 2천 이상의 강마들과의 싸움에서 서서히 그 힘을 잃어가고...

- 시뮬레이션 파트 -

정문에 나타나는 강마들을 쓰러뜨리면 칸나가 문 옆에 있는 스위치를 돌려서 문을 열어줄 것이다. 일행들이 안으로 들어가고 칸나가 그 뒤를 따르려할 때, 갑자기 「황혼의 삼기사」란 이름으로 명계의 삼기사가 부활하여 등장하고 칸나는 그들의 앞을 가로막으며 동료들을 먼저 보낸다. 그리고 잠시후 들려오는 폭발음...(여기서부터는 주인공 오가미 이치로와의 연애 관계에 의해서 차례로 동료들이 죽고 한명만 남게 된다. 본인의 경우에는 공교롭게도 아이리스와 연결되어 아이리스와 함께 사탄과 싸웠다).

영자포가 있는 곳에 도착하면 아야메가 일행의 앞을 가로막는다. 아야메를 설득하기 시작하는 오가미. 그러나 아야메는 오가미의 말을 듣지 않는다. 아야메가 오가미에게 최후의 일격을 가하려는 순간, 아이리스가 그 사이에 끼어들고 아야메의 공격을 몸으로 막는다.

그러나 오가미는 분노하기 시작하고 아야메와의 전투가 시작된다. 이 전투는 별다른 룰이 필요없다. 단순한 공격과 방어의 반복이므로 쉽게 이길 수 있다. 아야메와의 전투에서 승리한 후 LIPS분기가 나온다. 아야메를 죽일 것인지 아닌지를 선택하게 되는데 드라마틱한 연출을 좋아한다면 아야메를 죽이지 말자.

이윽고 사탄이 등장하고 사탄이 오가미를 향해 광탄을 날리지만 아야메가 그것을 대신해서 맞아준다.

"치잇~, 쓸데없이 바보같은 흉내나 내고..."

아야메의 행동에 차가운 한마디를 던진 사탄은 자신의 광무인 카무이(神威)를 이용하여 공격해 온다. 이 전투 역시 상당히 간단하다. 일단 합체 필살기를 사용하고 그 다음에 아이리스를 선두로 사탄을 공격하자. 물론 아이리스에게 「감싸주다」 커맨드를 걸어주면 양쪽 모두 데미지를 입지 않고 이길 수 있다.

사탄은 자신이 패했다는 사실을 인정하지 않은채 영자포를 가동시키려 하고 영자포의 이상을 느낀 요네다 중장은 홀로 침몰해가는 미카사를 움직여 영자포와 충돌하여 발사를 막는다. 모든 것이 끝난 것처럼 보였다. 그러나...

잠시간의 정적을 깨고 사탄이 대마왕 루시퍼가 되어 부활하고 세계를 파멸시키기 위해서 움직인다. 절망에 빠진 오가미와 아이리스앞에 이번에는 아야메(모습만 같을뿐 자신은 대천사 미카엘이라고 한다)가 나타나 쓰러진 화격단 전원을 회복시켜주고 사탄을 쓰러뜨려달라고 한다.

오가미를 지키기 위해 사탄의 공격을 몸으로 막은 아야메

사탄은 영자포를 발동시키려 한다

대악마 루시퍼로 부활한 사탄

루시퍼의 부활에 맞춰 아야메의 몸에서는 미카엘이 나타나고...

제국화격단원들은 최후의 전투를 위하여 하늘로 날아오른다

- 시뮬레이션 파트 -

사탄의 공격패턴은 지극히 단순하다. 일단 한번은 필살기로 전체공격을 하는데 그것은 회복으로 버티고 그후에 사탄의 중심부를 공격하자. 단, 지나치게 공격을 하면 사탄의 기력이 다시 차게 되어 필살기를 사용하므로 게이지를 유심히 살펴보면서 턴을 넘기자. 사탄의 필살기에는 「감싸주기」를 이용하여 방어하는 것이 좋다. 또한 후방에서는 강마들이 속출하므로 스미레의 필살기로 밀어버리는 것도 좋다.

사탄과 정면으로 대치한 화격단원들. 사탄의 약점은 손위의 핵이다

적들에게 포위 당했다면 스미레의 필살기 같은 전체 공격기로 위기를 넘기자

이별, 평화, 그리고 새로운 시작...

사탄은 쓰러졌다. 그리고 지옥으로 떨어져 가는 사탄을 바라보는 미카엘. 미카엘은 사탄에게 같이 하늘로 올라가자고 한다. 잠시동안 회상의 빛이 보이던 사탄은 결국 자신의 행동을 후회하지 않은 채 지옥으로 떨어져 버린다.

미카엘은 홀로 하늘로 올라가며 그런 미카엘을 바라보는 제국화격단의 대원들. 그중에서도 특히 오가미의 얼굴은 수심이 가득하다. 그때... "이봐! 왜 그런 얼굴을 하고 있는 거야! 남자라면 확실하게 해봐!"

어느새 아야메의 목소리로 오가미에게 말을 거는 미카엘. 그것을 끝으로 오가미는 미카엘, 아니 아야메와 작별을 고한다. 모든 것이 끝난 전장의 폐허속에서 먼지를 날리며 나오는 요네다 중장.

"자! 약속대로 모두 끝났으니 파티를 열자구!!"

"와~!!" 모두들 기뻐하는 가운데 사쿠라가 오가미에게 말한다.

"그건 그렇고... 오가미 소위! 가장 중요한 일! 이중에서 누구를 선택할 거예요!?"

"에~~~!?" 불행을 견디고 행운을 맞이한 오가미 이치로 소위. 과연 누구를 선택할 것인지...

쓰러져 가는 사탄. 그는 마지막 구원의 손길도 거절한 채 홀로 지옥으로 떨어진다

하늘로 올라가는 미카엘. 그녀는 오가미에게 아야메를 대신해 충고를 해준다

이중에서 과연 누구를 골라야하나!?

랑그릿사3

●장 르	시뮬RPG	●현지 발매일	96년10월 18일
●제작사	메사이야	●현지 발매가	6,200엔

라카스 왕국의 출생인 디하르트가크라우스. 그는 예전부터 자신이 소망하던 기사의 꿈을 위해 왕국에서 최상급의 기사인 윌리엄 후작(侯爵)이 있는 부유성(浮遊城)에 가서 수행에 수행을 거듭하여 기사로서 인정을 받게 된다. 기사의 취임식을 마치고 기사로 인정된 순간 갑자기 왕국의 난공불락이라 불려지는 공중요새인 부유성(浮遊城)에 적들이 쳐들어 오는데...

배경이 되는 각나라의 설명

*라카스 왕국(ラーカス王國):대륙 최고의 풍부한 농토와 부를 자랑한다. 그리고 왕도 라카시아(ラーカシア)의 상공에 떠있는 부유성에는 마동포(魔動砲)라고 불리는 국경(나라의 경계)부근까지 사격이 가능한 초병기가 있다. 그것에 의해 타국의 침략을 받지는 않지만 그것을 너무 과신해서 군비를 소홀히 하는 경향이 있다. 또 여신 루시리스의 축복을 받고 있어 마물(魔物)들의 침략을 안받는다.

*리그리아 제국(リグリア帝國):대륙 최고의 광대한 영토를 자랑한다. 하지만 그 중 많은 땅이 얼음으로 이루어져 식량이 부족한 곳이다(지금의 소련인가?) 그래서 늘어나는 인구를 지탱하기 위해서라도 물자가 풍부한 라카스 왕국의 침략을 결의한다.

*바랄 왕국(バーラル王國):라카스 왕국과는 동맹을 맺고 있고 마음이 온순한 월다왕이 다스리고 있다. 왕과 주인공의 가문인 크라우스 가문은 옛부터 친분을 유지하고 있다.

*베르제리아(ヴェルゼリア):마물들이 살고 있는 어둠의 나라. 이 나라의 왕인 보젤(ボーゼル)은 최종적으로는 인간을 멸망시키고 마족만의 세계를 만들려는 야망에 책략을 사용하여 인간들끼리 전쟁을 일으키게 한다.

등장인물의 소개

라카스왕국

* 디하르트(또는 자신이 지은 이름):책임감과 정의에 불타는 기사. 여러분 자신이다

루인(ルイン):레이몬드 자작의 아들로써 디하르트의 사촌이다. 처음은 기사 견습생이지만 점점 그도 훌륭한 기사로 성장하게 된다.

*티아리스(ティアリス):윌리엄 후작의 외동딸. 아직 어린애같은 외모로 밝은 성격에 디하르트와 처음부터 마지막까지 같이 행동한다.

*기사 제리올(騎士ジェリオル):디하르트의 선배로써 다른 나라에도 알려질 정도로 그의 검술은 유명하다. 디하르트들과 헤어지고 나중에 만날 때는 그는 변해 있는데.....

*레이라(レイラ):제리올의 약혼녀. 제리올과 헤어진 후에도 그와 다시 만날 것을 믿고 기사의 아내가 될 사람으로써 일행들의 전령역할을 해준다.

*무풍(霧風):동쪽의 왜국에서 온 이도류(二刀流)의 달인. 지금은 레이몬드경의 무장으로 활약하고 있다.

*루나(ルナ):대륙 최고의 군사로 알려져 있는 토란드 남작의 딸이며 어릴 때부터의 군사교육과 검술교육은 그녀를 다재다능한 여자로 만들었다. 디하르트의 부관(副官)적 존재이며 앞으로의 험난한 길을 군사적 측면에서 주의를 해 준다.

*피에르(ピエール):아직 기사 견습생으로 라카시아에서 탈출한 사람들을 이끌다 디하르트를 만나 동료가 된다. 나중에는 꽤 활약을 할 정도로 성장한다.

*리파니(リハアニー)귀족의 딸이며 피에르와 같이 왕도를 탈출한다. 마법을 견습중이며 상대방에게 힘을 주는 활발한 성격이다.

*소피아(ソフィア):빛의 여신전(女神殿)의 사제. 제물이 될뻔한 것을 디하르트에게 도움을 받고 동료가 된다. 그녀는 루시리스 게이트의 무녀이며 회복 마법이 특기이다.

*현자 파벨(賢者ファーベル):소피아의 아버지이며 루시리스 게이트의 하나를 담당한다.

*성수 쥬그라(聖獸 ジュグラー):사람의 말을 할 줄 아는 동물로써 역시 루시리스 케이트의 하나를 담당한다.

*대마술사 제시카(大魔術師ジェシカ):풍부한 지식과 마물들의 침략에 대해서도 많은 조언을 해준다. 그녀의 정체는 사실은 빛의 여신 루시리스의 분신이며 사명을 띠고 내려왔기 때문에 마법의 전승법을 사용하여 사명을 완수할 때까지 인간들을 돌보는 여성이다

*윌리엄 후작(ウィリアム侯爵):티아리스의 부친이며 부유성의 주인. 제국군의 침략에 의해서 숨진다.

*레이몬드 자작(レイモンド子爵):변경의 영주. 그는 라카스 왕국 탈환 부대의 총사령관이 되어 결국은 왕국을 되찾고 왕위에 오르지만 나중에는 세상을 위해서 랑그릿사와 동화(同化)하게 된다.

리그리아 제국

*알테뮤라 원수(アルテミュラー元帥):왕위계승권 서열 2위로 대공(大公)의 작위를 가지고 있으며 또는 침략군 총사령관의 직위도 겸하

고 있다. 그의 부하를 아끼는 상냥함과 검의 실력은 제국내에서 그의 위치를 확고히 지켜주고 있다.

＊에마링크 장군(エマーリンク將軍):제국 4장군의 한사람으로 검의 실력보다는 그의 천재적인 전술이 그를 더 빛나게 해주고 있다. 알테뮤라가 가장 신임하는 장군이다(은하영웅전설의 키르히아이스같은 인물)

＊파나 장군(ファーナ將軍):제국 4장군의 한사람으로 알테뮤라의 부관적인 존재. 시간이 흐르면서 알테뮤라의 연인이 된다.

＊보르츠 장군(ボルツ將軍):제국 4장군의 한 사람이며 굉장한 완력을 지녔다. 그는 자신의 부하들을 동료라고 부르며 위기에 처할 때면 부하들을 한명이라도 살리기 위해서 자신의 목숨을 걸고 앞장서서 싸울 정도로 부하들을 아끼고 사랑해주는 장군 중의 장군.(생긴 것은 산적인데?)

＊가이엘 장군(ガイエル將軍):제국군 4장군의 한사람이며 자신의 이익을 위해서는 비겁한 수단이라도 서슴지 않고 실행하는 인물이다. 자신보다도 어리고 실전경험도 적은 알테뮤라가 자신의 상관인 것을 못마땅해 한다.

＊파울 제1황자(パウル第1皇子):리그리아 왕위 계승권 서열1위. 현 황제의 아들이지만 자신보다 백성들에게 신망을 얻고 있는 알테뮤라를 못마땅해 한다.(참고로 성격은 좀 음흉하다)

＊황제 크라이스트4세(皇帝クライスト4世):알테뮤라의 숙부이며 현 제국의 황제이다. 자신의 아들인 파울보다는 알테뮤라를 황제의 그릇으로 보고 있다.

바랄 제국

＊윌다 왕(ウィルダー王):현 바랄제국의 왕. 상냥하고 온화한 성격으로 백성들의 칭송을 듣던 왕인데 갑자기 돌변하여 라카스 왕국을 침략하기에 이른다.

＊프레아 공주(フレア姬):윌다 왕의 딸이며 항상 선두에 서서 군을 지휘하고 있다. 또 다른 무장을 능가하는 검 실력은 천성적인 운동신경과 노력으로 이루어진 결실이다. 디하르트를 공격할 수밖에 없는 자신의 입장에 항상 고민을 하고 있다.

＊다크 나이트(ダークナイト):왕국의 냉정하지만 실력은 최고인 총사령관. 적을 이기기 위해서는 어떠한 비겁한 수단이라도 동원하는데 그의 주변사람들은 그를 항상 두려워한다.

＊디오스 장군(ディオス將軍):용병들을 다루는 솜씨에 반한 윌다왕이 직접 장군에 임명한 인물. 나중에는 예전의 상냥하던 왕을 볼 수 없다며 나라를 탈출한다.

베르제리아 제국

＊보젤(ボーゼル):베르제리아 제국의 왕이며 마검 엘하자드의 주인(엘하자드의 주인은 무조건 보젤이라고 불린다). 인간계의 멸망을 위해서 땀띠나도록 뛰는 인물이다.

＊충사(벌레를 이용하여 마력을 부리는 사람) 라그(蟲使いラグ):베르제리아 3장군의 한사람. 그는 직접적으로 계책을 실행하는 인물로 이 전쟁의 실질적인 원흉이 이 라그이다.

＊변환(환상을 상대에게 보여 변신하게끔 착각하게 만드는 능력) 페라키아(變幻のフェラキア):베르제리아 3장군의 한사람. 그녀는 특정 인물로 변신하여 상대방을 혼란시킨 뒤 나중에 뒤통수를 치는 비열한 마장군이다.

＊사인사(죽은 시체들을 다루는 능력을 가진 사람) 그로브(死人使いグロブ):베르제리아 3장군의 한사람. 그는 다른 나라들을 이간질시키는 계책을 주로 내는데 특히 죽은 사람을 이용하는 술법은 비열함의 극을 달린다.

그밖에

＊빛의 여신 루시리스(光の女神ルシリス):마물의 침략으로부터 라카스를 지켜주는 빛의 여신

＊검호(검의 한 문파를 이룰 정도로 실력을 지닌 사람을 칭함) 길버트(劍豪ギルバート):검의 실력이 전 대륙에서도 알아줄 정도의 인물. 하지만 그는 무슨 이유에선지 지금은 마을에서 조용히 숨어 살고 있다.

＊의적 실버울프(義賊シルバーウルフ):라펠의 도시에서 유명한 도적으로 본명은 불명. 하지만 그는 중세판 임꺽정과 다름이 없다. 언제나 마스크로 자신의 얼굴을 숨기며 다닌다.

출격준비 (게임 전의 메뉴)

＊용병알선소(傭兵斡旋所):용병을 편성한다. 지휘관의 특성에 맞게 용병들을 편성한다.

(1)증멸(增減):용병의 수를 증가시키거나 뺄 수 있다. 용병의 최대 증가수는 지휘관의 능력에 따라 틀리다

(2)병종변경(兵種變更):편성된 용병의 속성을 교체한다. 지휘관의 클래스 체인지에 맞게 다른 용병들로 교체할 수 있다.

＊전직신전(轉職神殿):캐릭터의 직업 성장률을 보여준다. 그 성장률을 보고 자신이 키우고 있는 클래스의 능력과 레벨 업으로 인한 새로 생긴 클래스와의 능력차를 보여준다. 여기에서 지휘관의 속성을 바꾸면 .....

1.그 속성에 맞는 장비를 교체해야 한다. (예)전사로 있었다가 잠깐 신관으로 클래스 체인지를 하고 나면 공격력이 낮아진 것을 알 수 있는데 그것은 전사의 장비로는 신관에 맞지 않기 때문이다.

그런 경우를 봐서 정식 전투에 필요없다고 여기는 캐릭터를 제외하고는 정해진 클래스로 나가는 것이 편하다(일일이 신경안쓰면 곤란)

2.지휘관은 같은 속성의 용병밖에 편성을 못하니 그것에 주의해 클래스 체인지를 해야한다.

＊가게(ショップ):도구들을 구입하거나 팔 수가 있다. (購入)-산다 (賣却)-판다

＊아이템 장비(アイテム裝備):자신이 가게에서 구입한 도구들을 장비하거나 사용을 할 수가 있다. 장비의 순서는 무기(武器)-갑옷(鎧)-방패(看)-투구-기타(他:장식품)이다. 또 사용(使用)은 물건을 사용하여 효과를 보는 것.

＊상태(ステイタス):해당 지휘관에 대한 설명을 한다

•LV-인물의 성장도 •HP-인물의 체력상태 •MP-인물의 매직포인트 AT-인물의 공격력

•DF-인물의 방어력 •A+-공격력 수정치(수련한 정도) •D+-방어력 수정치 •MV-인물의 이동력

＊지도에 배치(マップ配置):배치할 지휘관들을 골라 지도 위에 배치시킨다. 이 명령으로 적들의 상태도 볼 수 있다.(시나리오에 의해 강제적으로 배치될 때도 있다.)

SAVE-지금 한 상황 그대로 저장을 한다.

LOAD-자신이 전에 해놓은 상황을 불러온다

출격(出擊)-지도에 배치가 끝나면 출격을 할 수가 있다.

플렉시블 클래스체인지

이번 『랑그릿사 3』에서는 직업의 변화에 많은 변화를 가져왔다. 이제까지의 랑그릿사 시리즈에는 없는 혁신적인 시스템이면서도 그때 상황에 맞춰 대응할 수 있게 되었다.

클래스 체인지:레벨이 10-30-50이 되면 그 인물에 맞게 클래스가 각각 하나씩 생긴다 만약 마법사로 성장하다가 전사로 클래스 체인지를 해도 그 마법은 그대로 익히고 있으며(대신 마법의 능력이나 MP 등에 영향이 올 것이다) 그때 전투의 상황을 봐서 맘대로 교체를 할 수가 있다.

단 아까 설명했지만 교체를 하고 난 후에는 반드시 장비를 교체한 클래스에 맞게 설정해줘야 한다. 하지만 클래스를 체인지하면 이제까지 자신이 키우던 속성을 자칫 망칠 수 있으니 주의를 하자.

＊클래스 업:레벨이 15씩이 되면 클래스 업이라는 것을 한다. 클래스 업을 하면 부대를 더 많이 편성할 수 있고 클래스 업을 한 속성의 부대에 새로운 성질의 용병이 추가된다 나중에 클래스 업이 더 이상 안되서 한 속성이 그대로 멈출 때가 있을 것이다. 그때는 특수한 아이템을 사용하면 마스터 속성으로 변하게 된다.

히로인 셀렉트

4인의 여자동료들 중에서 한명을 선택하는 것이다. 전투 중이나 일상 이벤트 중에서 나누었던 사소한 말들이나 중요한 말들이 감정으로 바뀌게 된다. 마지막 전투 전에 고백을 하게 되는데 고백한 여성에게 잘 대해 주었다면 그 여성은 디하르트를 받아들이겠지만 그렇지 않을 때는…

명령화면

이동선(移動先):이동하는 범위를 나타낸다. 이동목표는 4개까지 설정이 가능하다. 유니트의 이동능력에 따라 한번 설정하면 깃발이 꽂힌다. 그리고 남은 이동력으로 옆으로 직선으로 꺾거나 각도를 조절할 수가 있다. 랑그릿사3는 세미리얼타임 방식을 채용해서 적과 아군이 동시에 움직인다.

＊마법(魔法):유니트가 보유하는 마법을 사용.

＊치료(治療):지휘관이 이것을 명령하면 작전 페이스로 가자마자 지휘관은 HP최대치의 25%까지 용병은 회복치+지휘관의 HP회복수정치를 나눠서 곧바로 회복한다.하지만 MP는 회복불능

＊도구(道具):회복약이나 새로 얻은 아이템, 무기나 도구를 사용하거나 장비할 수 있다.

＊특기(スキル):직업만이 가지고 있는 특기.

＊소환(召喚):마법사 들의 궁극의 특기, 악의 마물이나 정령, 요정 등을 소환해 동료로써 싸우게 한다.

＊모드(モード):이동모드를 변경, 이것에 위해 부대의 능력치가 크게 변한다.

1.통상(通常)-보통의 전진법이다. 평소의 상태여서 능력의 변화는 없다

2.고속(高速)-공격력과 방어력이 10%씩 내려간다. 대신 위급한 상황일 때 쓰기는 딱 좋다 이동력 30%업

3.방어(防禦)-피해를 적게 내기 위해서는 이 모드로 전환하는 것이 좋다. 하지만 이동불가.(방어력 10%증가)

＊진형(陣形):부대의 전진할 때 각 마크 모양대로 이동한다.

＊참고:공격의 속성은 각각 다르다 기마부대(トルーパ, ランサ, ドラクン)는 창병(パイク, ハルバト, ファランクス)에 약하다. 기마부대를 이기는 창병은 보병(ソルジャ, インファントリ, レギオン)에 약하다. 또 창병을 이기는 보병부대는 기마부대와 비병(飛兵ハーピ, フェアリ, グリフォン)에 약하고 보병을 이기는 비병부대는 수병(水兵マーマン, リザードーマン, アケロン)과 궁병(弓兵クロスーホウ, エルフ, バリスタ)에 약하다. 또 수병은 기마병과 궁병에 약하고 승병(僧兵ガードマン, モンク, クルセイダ)은 좀비 등 언데드계 몬스터에 강하다

처음 게임을 시작하면 루시리스가 질문을 해온다. 우선은 자신의 이름을 적고 그 다음에 성격 테스트를 할 것이다. 성격 테스트가 끝나면 곧 게임의 기본적인 흐름이나 커맨드 사용법을 일러줄 것이다(위에 다 설명했으니 안들어도 좋다)마지막으로 루시리스가 주는 선물(단순한 무기를 받을 수도 있고 희귀한 아이템을 얻을지도…)

루시리스 여신의 질문에 답하자

시나리오1. 부유성 습격(襲擊)

＊시나리오의 요점:오늘 부유성에는 어린 기사의 취임식이 거행된다. 드디어 부유성에서 기사의 꿈을 이룬 디하르트. 많은 병사들의 환호속에 꿈을 이룬 그였지만 예상도 못했던 일이 벌어지는데........

＊승리조건:적의 전멸

＊패배조건:디하르트의 사망

＊출격전 이벤트:한 어린기사의 취임식이 부유성에서 벌어진다. 한편 그 부유성 주변의 한 산에서는 알테뮤라라는 제국군 원수와 파나라는 여장군이 부유성 침략을 위해서 대기하다가 폭풍의 구름을 통해서 부유성으로 습격해 온다.

＊공략의 도움:우선은 세미리얼타임전투에 대해 당황할 것이다. 게임이 흘러가는 방향을 익혀두자.

마법 일람표

■공격 마법 R표 의 알파벳A(大) (小)H

주문의 명칭	속성	사정	MP소비	사용주문의 효과
파이어(ファイアー)	불	E	3	화염의 탄을 적에게 날린다
파이어 볼(ファイアーボール)	불	F	6	대기중에 대폭발을 일으켜 적을 공격
프리즈(フリーズ)	얼음	E	3	강렬한 냉기를 방출해 적을 얼린다
브리자드(ブリザード)	얼음	F	6	절대 영도의 추위를 불러온다
썬더(サンダー)	번개	D	4	적의 머리위에 번개를 떨어트린다
썬더 스톰(サンダーストーム)	번개	E	7	번개구름이 주위에 번개를 떨어트린다
윈드 커터(ウインドカッター)	바람	C	4	돌개바람을 일으켜 적을 찢는다
토르네드(トルネード)	바람	D	8	바람을 조종해 거대한 폭풍을 만든다
어스퀘이크(アースクエイク)	땅	-	20	땅의 정령을 이용해 대지를 흔든다
메테오(メテオ)	우주?	B	16	우주에서 운석을 소환해 목표를 향하게 함
호리 브레이즈(ホーリーブレイズ)	신성	E	5	신성한 화염을 일으켜 적을 불태운다
턴 언데드(ターンアンデッド)	신성	-	8	범위 안의 지휘관을 제외한 언데드를 소멸
HP드레인(HPドレイン)	정신	E	4	적의 HP를 흡수해 자기것으로 한다
MP드레인(MPドレイン)	정신	E	1	적의 MP를 흡수해 자기것으로 만든다
리스트(ブラスト)		H	12	강렬한 에네르키 탄을 지휘관에게 맞춘다
공격 보조주문				
슬립(スリープ)	정신	E	10	적을 잠재운다
콘퓨즈(コンフューズ)	정신	D	3	적을 혼란시킨다(적군,아군을 안가림)
존(ゾーン)	정신	D	8	공격-방어수정을 3/4으로 한다
뮤트(ミュート)	정신	D	4	적의 마법사용을 봉해버린다
데크라인(デクライン)	정신	E	8	적의 마법방어력을 15치를 떨어트린다
방어마법				
프로텍션1(プロテクション1)		D	3	한부대 전원의 방어력을 +8
프로텍션2(プロテクション2)		D	6	한부대 전원의 방어력을 +12
어택1(アタック1)		D	3	한부대 전원의 공격력을 +8
어택2(アタック2)		D	6	한부대 전원의 공격력을 +12
퀵(クイック)		E	5	한부대 전원의 이동력을 +8
레지스트(レジスト)		D	5	한부대 전원의 마법방어력을 +40
회복마법				
힐1(ヒール1)		C	3	HP를 15-30정도 회복시켜 준다
힐2(ヒール2) C			6	HP를 30-45정도 회복시켜 준다
힐3(ヒール3) C			8	HP를 완전히 회복시켜준다
포스 힐1(フォースヒール1)		D	4	한부대의 지휘관과 용병을 15-30정도 회복
포스 힐2(フォースヒール2)		D	7	한부대의 지휘관과 용병을 30-45정도 회복
포스 힐3(フォースヒール3)		D	10	한부대의 지휘관과 용병을 완전회복 시킨다
텔레포트(テレポート)		A	특대	한부대를 자신이 원하는 장소로 이동시킨다

디하르트와 티아리스는 서쪽의 수비를 맡게되고 동쪽에는 제리올과 윌리엄경이 담당한다. 알테뮤라와 파나는 동쪽에서 나오니 신경쓰지 말고 왼쪽 측에서 나오는 비행부대를 물리치면서 레벨이나 모으자. 윌리엄경과 제리올이 알테뮤라에게 쓰러지고 부유성의 주동력원(主動力原)인 크리스탈이 깨지면서 부유성은 가라앉고 만다

＊시나리오 클리어 후의 이벤트:일행들은 무너지는 부유성을 탈출하게 된다. 제리올은 움직이지 못할 정도로 부상이 심각하고 티아리스는 아버지인 윌리엄경이 죽은 것에 충격을 받았다. 일행들은 라카스 제2의 도시인 라펠로 가기로 합의를 본다.

정식으로 기사로 인정된 디하르트

알테뮤라는 라카스 최고의 기사 두명을 쓰러트린다

시나리오2. 라펠의 광기(狂氣)

＊시나리오의 요점:제국군 원수 알테뮤라의 계책에 부유성은 함락당한다. 탈출한 일행들은 라펠로 가서 체제를 정비하기로 한다. 그리고 일행들은 라카스의 동맹국인 바랄에 군사를 빌려 제국에게서 왕도를 탈환할 것을 생각하는데...

＊승리조건: 적의 전멸 디하르트, 레이라, 티아리스가 남쪽끝에 무사히 도달

＊패배조건: 디하르트의 사망 레이라의 사망

＊출격전 이벤트:라펠의 도시에 있는 교회, 그곳의 신관한테 제리올의 치료를 부탁했지만 신관은 살아있는 게 기적이라며 며칠을 못 넘길 것이라고 한다. 그때 적이 쳐들어 와서 피난준비를 하지만 제리올은 자신의 몸이 이래서 짐만 될 것이니 두고 가라고 디하르트에게 간곡히 부탁한다.

새로운 도구들

＊크로스(クロス):신의 축복을 받은 성스러운 십자가. 정신을 집중하면 턴언데드의 효과가 나온다(D수정+2)

＊공략의 도움:라펠에 습격해온 적. 그것은 제국군이 아니고 라카스의 동맹국인 바랄병사들이었다. 적들의 대장인 디오스와 부관인 루드(ルード)는 레벨이 높으니 상대하지 말고 남쪽으로 후퇴하자. 루드와 디오스의 행동은 마을의 시민들이 잠깐 막아주니 남쪽으로만 꾸준히 내려가면 부딪힐 일은 없을 것이다. 6턴째에 라펠의 의적인 실버울프가 등장해 디하르트를 도와준다. 하지만 실버울프도 그리 오래 못버티니 3명 전원을 남쪽끝으로 보내자. 너무 시간을 지체하면 바랄왕국의 본진인 월다왕이 직접 출격하는데 월다왕은 옛날의 상냥함은 간데 없고 방해가 되는 시민들을 없애라고 한다.

＊시나리오 클리어 후의 이벤트:마을 사람들과 같이 라펠을 탈출한 일행들. 플레이하면서 시민들을 한명도 안죽이고 전원 탈출시키면 아이템을 얻는다. 일행들은 바랄로 갈 수 없게 되고 디하르트는 자신의 숙부인 레이몬드경의 영토에서 병사를 모으기로 결심한다. 전쟁의 승리로 라펠을 얻은 월다왕은 지금의 세금에서 2배를 징수하도록 명령을 내리고 장군인 디오스는 지금의 왕에게 불신을 느끼게 된다. 부유성이 함락당하고 방어력을 잃은 라카스 왕국은 왕도(王都)인 라카시아를 제국에게 뺏기고 제2인 도시인 라펠은 바랄에게, 그리고 주변의 도시의 일부를 코루시아국에 각각 뺏긴다.

제리올은 자신을 놔두고 갈 것을 부탁한다

실버울프가 도와준다

레이몬드 경과의 만남

시나리오3. 슬픈 눈의 검호(劍豪)

＊시나리오 요점:라카스 왕국의 왕도인 라카시아를 뺏김으로써 사실상 라카스 왕국은 멸망한 것이나 다름없다. 한편 지방영주인 레이몬드경의 영토에서 디하르트와 티아리스, 레이라는 왕도 탈환을 위해서 병사를 모으며 반격의 때를 기다리고 있다. 부유성이 함락된지 반년이 흐르고 병사들이 정비되어 때가 됐다싶은 레이몬드경은 디하르트에게 따로 별동대를 편성하여 천재군사로 알려져 있는 토란드 남작의 협력을 받아오라고 한다. 길을 가던 중 검호의 칭호를 받은 남자가 살고 있는 마을을 통과하게 된다.

＊승리조건:그로브의 격파

＊패배조건: 디하르트의 사망 마을사람의 전멸.

＊출격전 이벤트:레이몬드경은 별동대를 조직하여 별동대의 대장으로는 디하르트를 임명하고 토란드 남작의 협력을 얻으라고 지시하며 그의 아들인 루인을 같이 보낸다. 레이몬드경 자신은 북쪽의 코루시아국을 치기로 하고 출격한다. 디하르트 일행은 란슈(ランシュ)마을을 지나가던 중 루인이 이 마을에 살고있는 검호를 동료로 얻자고 한다. 그러나 직접 만나본 검호는 일행들과의 동행을 거부한다. 그때 웬 남자가 묘지에서 시체들을 되살리는데 그것을 목격한 마을사람들을 전멸시키기로 결심한다

새로운 도구들

＊엔젤 링(エンジェルリング):시나리오2에서 마을 사람들을 다 피난시키면 입수 가능한 아이템. 천사가 마음이 선한 사람에게 전해주는 것으로 알려진 반지(HP+10 MP+10 지력+10 한 부대의 마법방어 효과)

＊공략의 도움:검호의 설득에 실패한 일행들이 떠나려고 할 때 마을사람이 적의 습격을 알린다. 2턴째에 글로브는 검호가 서 있는 곳에서 묘를 발견하고 그곳의 영혼도 불러낸다. 그 묘는 검호 길버트의 딸인 코티가 묻혀있던 곳으로 코티는 처음에는 검호를 공격하다가 다시 정신을 차린다.

그런 코티를 글로브는 죽이는데 코티는 죽어가면서 길버트에게 일행들을 도와 많은 사람들을 곤란에서 도와달라고 부탁한다. 길버트는 레벨은 루인과 같지만 검호라는 명칭답게 공격력은 아주 높다. 적들은 일행들 보다는 마을사람들의 목숨이 우선이므로 접근을 못하게 해야한다. 적들을 거의 전멸시킬 때쯤이면 글로브는 다시 소환을 하니 적들을 마구 죽이지는 말자. 만약 15턴 이상이 경과되면 글로브는 레벨7짜리 최강의 좀비들을 불러내니 15턴 이상 가지 않게 하자. 그리고 글로브의 위에 있는 석상앞에 서면 조사가 가능한데 (はなをささげる)을 고르면 블러드 란스를 얻을 수 있고 왼쪽에 맨위의 묘지를 조사하여 (はい)라고 2번 고르면 네크탈을 입수할 수 있다. 글로브는 굉장히 강하니 전원이 모든 힘을 합해 물리치자.

＊클리어 후의 이벤트:역시 마을 사람들이 한명도 안죽었다면 아이템을 입수한다. 한편 라카스의 평원에서는 코르시아군과 레이몬드경의 전쟁이 벌어지고 있는데 코르시아군은 거의 전멸의 위기에 처해 있는 상황이다. 라카스 왕도이며 지금은 제국군 전진기지가 된 라카시아에서는 알테뮤라와 장군들이 회의 중인데 병사한테 라카시아 백성 수십명이 달아나고 있다는 보고를 듣고 가이엘이 자신이 직접 처리한다고 출격한다.

적들을 소환하는 글로브

코티의 설득으로 길버트는 움직인다

시나리오4. 장군 가이엘

*시나리오 요점:검호 길버트라는 의지할 수 있는 동료를 얻은 후 원래의 목적지인 토란드 남작의 영토로 향하던 일행들은 도중에 산길에서 제국의 가이엘 장군에게 쫓기는 시민들을 목격하게 된다.

*승리조건:가이엘 이외의 적 전멸.

*패배조건:디하르트의 사망 NPC(조종이 불가능한 부대)의 전멸.

*새로운 도구들들:신들의 축복(神ヶの祝福):시나리오 3에서 시민들을 구해주면 입수가능. 자신의 지금 클래스에서 한단계 성장시켜주는 귀중한 아이템

*블러드 란스(ブラッティランス): 피를 부르는 마의 창. 공격력이 높고 적의 HP를 흡수한다.

*공략의 도움:토란드 남작에게 가던 중 같은 라카스 왕국의 시민들이 제국의 가이엘 장군에게 쫓기는 것을 보고 도우기로 결심한 일행들. 쫓기는 시민을 인도하는 것은 피에르라는 견습기사와 리파니라는 귀족출신 마법사이다. 그들은 레벨이 높으니 적들한테 당할 위험은 없지만 우선은 시민들의 생명을 지켜야 하니 고속 모드로 바꾸어 빨리 이동하자. 시민들에 가까이 다가가면 도와달라고 하는데 그때 그들에게 그 주변에서 대기해 적을 공격 이쪽으로 달아나 등의 명령을 내릴 수가 있다. '달아나'라고 하면 동쪽으로 달아나는데 그것을 본 가이엘은 비병들에게 지시를 내려 시민들을 공격하라고 명령을 내리니 비병들이 접근해오면 공격으로 빨리 명령을 바꾸면 피에르와 리파니가 알아서 해결한다. 가이엘 이외의(가이엘에게 접근하면 가이엘도 움직이니 멀찍이 떨어져서 싸우자)적들을 물리치면 토란도 남작의 딸인 루나가 지원을 오기 때문에 가이엘은 후퇴를 한다.

*클리어 후의 이벤트:리파니와 피에르는 도와준 디하르트 일행의 동료가 되준다. 그리고 루나의 안내에 의하여 토란도 남작의 영토로 들어서게 된다.

한편 제국군의 알테뮤라는 가이엘의 전령의 보고에 의하여 라카스의 잔당(殘黨)들이 천재군사 토란도와 만나게 해서는 안된다는 것을 느끼고 에마링한테 토란도의 영토를 함락시키라는 지시를 내린다. 그리고 보르츠장군에게는 레이몬드경을 처치하라고 지시한다.

가이엘 장군은 도망치는 시민들을 사냥감으로 노린다

토란드 남작의 딸 루나의 출현

시나리오5. 지장(知將) 에마링크

*시나리오 요점:가이엘로 부터 정보를 얻은 제국군 원수 알테뮤라는 에마링크에게 지시를 내려 토란드 남작의 영토를 함락시키라는 지시를 내린다. 한편 루나의 안내에 의해 생각보다 빨리 남작의 집에 도착한 일행들은 그곳에서 남작과 에마링크의 전투를 보게된다.

*승리조건: 에마링크의 격파 적 유격부대의 격파 루나가 집에 도달.

*패배조건: 디하르트의 사망 토란드 남작의 사망.

*공략의 도움:에마링크는 우선은 싸움에 관계없는 자들(시민들)이 후퇴를 하고 난 뒤에 토란도를 치겠다고 한다. 앞으로 3턴정도 있다가 에마링크는 본격적으로 전쟁을 시작하는데 디하르트의 별동대는 경우가 다르다. 빨리 다가오는 부대에 대한 대비를 해야 하는데 우선 위로는 기마병들과 보병이 동시에 접근을 해오고 서남쪽에서는 보병 3개 부대와 몇턴이 지나면 매복하던 기마 2개 부대가 동시에 접근해온다. 위의 기마부대는 루나가 혼자서 얼마든지 버틸 수 있으니 일행들은 밑의 부대를 요격하자. 처음의 보병은 문제가 안되지만 바로 뒤의 기마부대를 이기려면 창병밖에 효과가 없으니 피에르의 창부대로 격퇴하고 위의 루나부대를 도우러 가자.

여기는 상당히 클리어하는데 힘이 들 것이다. 에마링크는 토란도의 작전에 걸려들어 죽을 뻔하지만 자신의 계책으로 빠져나온다. 토란도 남작도 얼마든지 버텨내니 빨리 요격부대를 전멸시키자.

*클리어 후의 이벤트:토란도 남작은 일행들한테 협력하기로 하지만 자신은 몸이 불편하기 때문에 딸인 루나를 동행키로 한다. 그리고 지금은 다른 나라들이 분산되서 각지의 경계에서 서로 대치하는 중이니 그들끼리 싸우게 하는 계책을 가르쳐 준다. 그 계책을 실행한 후 루시리스 게이트라는 곳에 있는 제시카라는 여성을 만나라고 한다.

토란도 남작과의 대화가 끝나면 디하르트가 15년전의 어릴때 프레아 공주와 놀던 때를 보여준다. 한편 평원에서 코르시카국을 물리친 레이몬드경은 디하르트의 전령을 받고 발디아숲에 있는 루시리스 게이트의 제시카를 만나러 출발한다

남작은 에마링크를 함정에 빠트린다

양국을 서로 붙이는 용호상박의 계를 가르쳐주는 토란드

시나리오6. 더블 에너미

*시나리오 요점:천재 군사 토란도 남작의 딸인 루나를 동료로 얻은 일행들은 남작이 가르쳐준 계책을 실행하기 위해 제국과 바랄왕국이 대치하고 있는 국경으로 향하게 된다.

*승리조건: 적의 전멸 제국과 바랄을 싸우게 한 후에 다리로 피신.

*패배조건:디하르트의 사망.

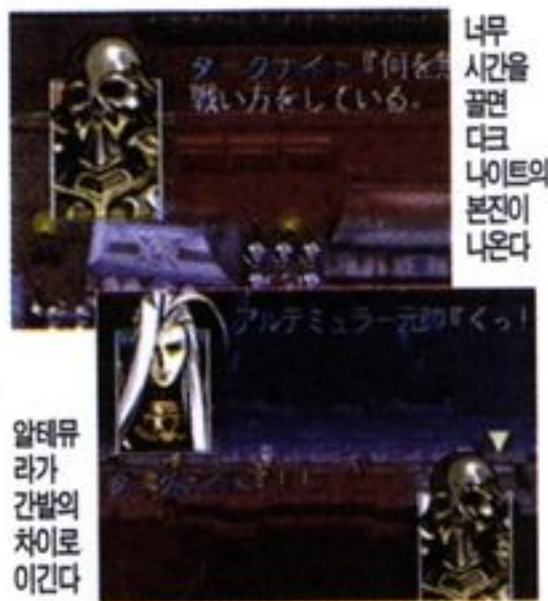
*공략의 도움:이 시나리오는 계책을 실행시키기만 하면 되는데 이동력이 높은 루나나 다른 부대를 이용하여 밑의 바랄군과 위의 제국군을 한번씩 가까이 접근만 하면 양국은 서로 침략해 왔다면서 전쟁을 개시한다. 그런 다음 처음의 다리를 건너면 시나리오 해결이지만 그렇게 하면 너무 간단하고 적들과 이제 레벨의 차이가 너무 많다 싶으면 양국의 싸움을 지켜보다 두나라의 군대를 동시에 없애는 전법을 쓰자. 16턴을 경과하면 제국은 파나 장군이 바랄은 다크 나이트가 출현하니 주의하자

*클리어 후의 이벤트:국경에서 드디어 양대 대국의 대장들끼리의 대결이 벌어진다. 하지만 다크나이트와 알테뮤라의 대결은 무승부로 끝난다.

제시카를 찾아간 레이몬드경은 그녀에게 조언을 구하는데 그녀는 지금의 양대 왕국만이 적은 아니고 라카스의 북동쪽에 있는 마물들의 나라 베르제리아가 있다고 하며 그 마물들의 침입을 막는 것이 루시리스 게이트라고 하는데 그 루시리스 게이트가 지금은 양대 왕국의 전쟁으로 인해 기능이 정지됐으니 다른 나라에 점령돼 있는 사방의 문을 해방시키라고 한다.

SATURN

너무 시간을 끌면 다크 나이트의 본진이 나온다

알테뮤라가 간발의 차이로 이긴다

시나리오7. 재회의 고개

*시나리오 요점:제국과 바랄을 서로 싸움을 붙이는데 성공한 일행들은 이것으로 잠시 시간을 벌 수가 있게 됐다. 당초의 목적지인 루시리스 게이트로 향하던 일행들은 산악지 라이림을 통과하게 된다. 하지만 디하르트에게는 그곳에서 슬픈 재회가 기다리고 있는데...

*승리조건:프레아의 격파.

*패배조건:디하르트의 사망.

*출격전의 이벤트:디하르트 일행들의 앞에 레이라가 전령으로 오면서 별동대는 루시리스 게이트의 동쪽과 남쪽을 해방시키라는 지시를 들려준다. 그녀는 일행들에게 루시리스 게이트에 대하여 설명을 해주고 간다. 일행들은 우선은 가까운 남쪽을 해방시키기로 하고 진격을 시작한다.

새로운 도구들

*하드 레져(ハードレザー):견습 기사가 입는 중형의 갑옷(DF+3)

*롱소드(ロングソード):한손으로만 사용하는 장검. 초급자에서 상급자까지 골고루 애용하는 검(AT+4)

*그라디우스(グラディウス):한손으로만 사용하는 짧은 검. 공격력도 어느 정도 있어서 초심자 전용무기로 쓰인다(AT+2)

*크리스(クリス):아름다운 조각이 새겨있지만 살상전용 단검이다(AT+3)

*죽창(竹槍):대나무로 만든 창. 싼값에 어느정도 공격력을 보유하고 있다(AT+3)

*프레일(フレイル):긴 막대기에 별 모양의 구슬이 붙어있다. 다루기 힘든 단점이 있다(AT+4)

*스태프(スタッフ):마법사의 호신 도구겸 주문을 외울때 정신집중을 도운다(마법 사정거리+3 지력+5)

*완드(ワンド):마법사를 증명할 수 있는 물건. 적의 마법공격으로부터 몸을 보호해 준다(마법 사정거리+3 지력+10 마법저항+5)

*티아라(ティアラ):은으로 만든 물건으로 소유자의 마력증가와 정신력을 높여준다(MP+5 마법방어 효과)

*사렛트(サレット):투구 중에서는 가장 하위급이지만 가격이 싸고 어느정도 달고 다닐만 하다(DF+2)

*아멧트(アーメット):머리와 얼굴을 보호해주는 투구. 좀 무겁고 시야를 가리는 단점이 있다(DF+3)

*매직서클(マジックサークル):고대 마법 문명시대에 마법진이 새겨진 펜던트.(지력+5 부대전원 마법방어 효과)

*아뮤렛트(アミュレット):재앙으로 부터 몸을 지켜주는 호신구.(부대전원에 마법방어 효과)

*그리브(グリーブ):판금으로 만든 부츠. 장신구치고는 높은 방어력을 지니고 있다(DF+2)

*가랄의 호른(ギャラルのホルン):전쟁을 미리 예고하는 뿔피리(공격수정치+10 방어력수정치+5)

*공략의 도움:라이림 고개의 마을에 도착한 디하르트 일행들. 하지만 지금의 마을은 바랄왕국의 영토가 되어 있었다. 그런데 적측의 지휘관이 놀랍게도 디하르트의 친구인 프레아 공주가 아닌가. 하지만 프레아 공주는 디하르트를 무시하고 공격명령을 내린다. 우선 초반에는 다리를 건너야 하는데 다리에는 창병이 대기하고 있어서 기마병은 접근 불가다. 또 바로 뒤에 궁병도 대기하고 있어 어차피 희생은 각오해야한다. 우선 3군데의 다리 중 한군데를 보병으로 집중공략한 다음에 다른 다리의 적들도 빨리 물리쳐 지원하는 방법도 있고 시간이 걸리더라도 정공법을 이용해서 3군데를 동시에 격파하는 방법도 있다.

프레아 공주는 대기하던 수비선이 무너지면 곧바로 제2차 대기조에 명령을 내려 진격을 해오니 속성이 약점인 부대에게 발각되지 않게 주의하자.

*클리어 후의 이벤트:프레아공주는 다크 나이트의 손에 구출되는데 그녀는 11년전 디하르트가 기사가 되겠다고 말하던 것을 생각하며 변해버린 아버지의 침략전쟁때문에 앞으로도 디하르트와 싸우게 될 것을 고민을 한다. 제국군 진영에서는 알테뮤라가 자신보다도 다크 나이트가 더 상처입은 이 기회를 노려 바랄로 출격하려 하지만 전령의 보고로 다크 나이트가 건강하다는 소식을 듣고 놀란다. 그래서 알테뮤라는 가이엘에게 비공선단을 이끌고 바랄을 칠 것을 명령한다. 그리고 따로 에마링크에게 별동대를 공격할 것을 명령한다. 한편 루시리스 게이트의 북문 부근의 평원에서는 제국의 볼츠와 레이몬드경이 전쟁을 시작한다.

프레아 공주와의 싸움

알테뮤라는 다크 나이트의 회복력에 놀라워 하고....

시나리오8. 루시리스 게이트 –남문

*시나리오의 요점:마물의 침입을 막기 위해서 만들어진 루시리스 게이트. 이 사방에는 게이트의 힘을 보충하기 위한 문이 준비되어 있다. 하지만 그것들은 전쟁이 시작된 지금은 기능이 완전히 정지가 되있다. 이렇게 되면 언제 마물들이 급습할지 모르니 빨리 재기동(再起動)시켜야 한다. 지금 일행들은 남쪽문의 책임자인 소피아를 만나기 위해서 문에 다다르는데 그곳에는 상상도 못한 적들이 대기하고 있으니.

*승리조건:도카니의 격파.

*패배조건:디하르트의 사망.

새로운 도구들

*철의 창(鐵の槍):강철로 만든 창으로 관통력과 파괴력이 높은 창.(AT+4)

*나무활(木の弓):작아서 갖고 다니기는 편하지만 파괴력이 너무 약하다(AT+1)

*체인메일(チェインメイル):가볍고 방어력도 높아 전사들의 애용품이다(DF+4 이동력-1)

*파타(パタ):장갑 형식의 방패로 공격을 막아주는 효과지만 사용법이 힘들다(DF+2)

*공략의 도움:남쪽문에 도착한 일행들은 그곳에서 시카라는 원주민 부대와 대치하게 된다. 그들은 일행들을 성지를 더럽히는 원수로 아는데 성지란 시카족들은 수렵생활을 하기 때문에 이 장소를 성지라 부르는 것이다. 이제 어쩔수 없이 전쟁이다. 시카족들은 장비가 굉장히 빈약하기 때문에 레벨은 상당해도 공격력과 방어력은 상대가 안된다.

2턴째에 도카니는 일행의 뒤에다 불을 지르는데 그때부터는 빨리 전진을 해 도카니가 있는 신전안으로 들어가 물리치자. 여기는 순전히 레벨을 모으는 시나리오다.

*클리어 후의 이벤트:시카족의 용사 도카니를 통해 남문의 책임자인 무녀(巫女)소피아는 붙잡혀서 만월에 산제물로 바쳐진다는 것을 안 일행들은 급히 시카족의 본거지로 향한다. 한편 북문 근처의 평원에서 제국군과 레이몬드경의 전쟁은 보르츠가 밀리고 있는 상황이다. 그리고 현재 비공선을 갖고 바랄로 출격한가이엘은 압도적인 힘으로 바랄군을 몰아부친다.

시카의 용사 도카니를 격파하자

시나리오9. 샤만(마법사) 어택

*시나리오 요점:남쪽 문의 책임자인 소피아는 시카족들에게 끌려갔다. 끌려간 그녀는 의식의 산제물로 쓰인다는데.......

그녀가 없이는 게이트의 복구는 불가능하니 그녀를 빨리 구출해야 한다. 일행들은 시카족의 본거지를 목표로 하여 사람의 기척이 없는 산 안으로 발을 들여놓게 된다.

*승리조건:적의 전멸.

*패배조건:디하르트의 사망.

새로운 도구들

*숏보우(ショートボウ):나무와 동물의 뿔을 섞어 만든 복합단궁. 강도와 탄성이 우수하다.(AT+2)

*공략의 도움:드디어 시카족의 세력권 안에 들어온 일행들. 숲에서는 적들이 튀어나온다. 소피아의 일을 생각해서라도 강행 돌파하자는 동료들이 말이 있지만 우선은 숲에서 다가오는 적들의 속성에 맞게 주위를 편성해두자. 몇턴이 지나면 대장인 카신드(カシンド)가 정령의 힘으로 안개를 뿜어내는데 그 안개의 힘은 일행들의 마법은 봉해버리지만 시카족만은 사용할 수 있게 하는 것이다. 섣불리 숲으로 들어갔다면 시카족의 샤만들의 마법공격을 받고 꽤 피해를 입었을 것이다. 숲밖에서 적들이 오기를 대기하고 있으면서 몇턴을 더 보내면 알테뮤라의 지령을 받고 출격한 에마링크가 카신드의 뒤로 출현한다. 우선 에마링크는 카신드의 무리를 쓰러트리고 그 다음에 승부를 겨루자고 한다. 하지만 말과는 틀리게 다른 보병부대는 일행들을 향해 조심스럽게 접근하니 주의하자.

에마링크는 기마부대이니 창부대로 상대하면 되지만 그의 레벨과 능력이 워낙 높기 때문에 쉽게 안 죽을 것이다. 그때는 마법사의 어택주문을 사용해 공격력을 올린 후에 상대하면 쉽게 이길 것이다.

*클리어 후의 이벤트:알테뮤라는 보르츠가 밀리고 있다는 소식을 듣고 파나를 원군으로 보낸다.

카신드는 정령의 힘으로 마법방어 안개를 부른다

가이엘은 비공정으로 라펠을 공략한다

시나리오10. 초열(焦熱)의 의식

*시나리오 요점:도카니와 카신드를 물리친 디하르트 일행은 시카족의 본거지인 동굴에 발을 들여놓는다. 드디어 의식은 시작되는데 과연 소피아의 운명은?

*승리조건:19턴 이내에 케츠 카이로의 격파.

*패배조건: 주인공의 사망 소피아의 사망

*출격전의 이벤트:라펠의 주둔 기사들은 제국의 비공선 부대의 막강한 위력에 자신이 죽을까 두려워하고 있다. 다크 나이트는 지휘관에게 궁병부대와 기름. 그리고 남은 비행부대를 소집하라고 명령하고 디오스의 부관이었던 루드한테 동쪽의 신전에 있는 성수를 죽이라는 명령을 내린다.

새로운 도구들

*그레이트 소드(グレートソード):양손용의 도검. 상대방의 갑옷을 분쇄하는 위력을 지녔다(AT+5)

*모닝스타(モーニングスター):프레일과 비슷하지만 다른 특징이라면 공에 뾰족한 가시가 붙어있다.(AT+5)

*공략의 도움:드디어 시카족의 동굴에 도착한 일행들은 용암이 흐르는 절벽에 떨어지기 전의 소피아를 보게된다. 저지하려면 19턴 이내에 시카족장인 케츠 카이로를 격파해야 한다. 이곳은 적들은 약하지만 워낙 수가 많아서 일일이 상대하면 소피아의 죽음을 지켜볼 수밖에 없다. 정면에 보이는 적을 물리치면 고속모드로 전환해 게츠 카이로를 물리치자. 그를 물리치면 밑에서 충사(蟲使) 라그가 나타나는데 그는 루시리스 게이트를 여는 것을 막기 위해서 시카족을 속여 소피아를 죽이려는 것이었다.(승리조건: 라그나 카신드의 격파) 그리고 다음 족장의 자리를 약속받은 카신드도 함께. 우선은 라그가 데리고 온 적들을 제외하고는 족장과 살아 있는 시카족은 모두 우리편이 되준다. 그리고 다음턴에는 용사 도카니까지 와서 도와주니 카신드를 격파하자. 시카족들은 소피아가 족장의 상처를 회복주문으로 회복시켜주자 여신님으로 떠받든다.

*클리어 후의 이벤트:드디어 남문을 개방한 일행들. 이제 현자 파벨이 있는 동문으로 향하게 된다. 상처를 치료중인 알테뮤라는 코르시아국이 제국을 공격해 왔다는 소식을 접하고 재충전의 기회로 삼는다.

시나리오11. 괴이한 여자

*시나리오 요점:시카족의 산제물이 될 뻔한 소피아를 구한 일행들은 그녀를 새로운 동료로 맞이하고 동쪽의 문으로 이동을 개시한다. 그런데 일행들이 나아갈 숲의 안에는 음모의 그림자가 숨어있으니...

*승리조건:NPC의 구출.

*패배조건:디하르트의 사망 NPC의 사망.

*출격전의 이벤트:가이엘VS다크나이트. 다크 나이트는 기름을 비공선의 주위에 뿌리게 하고 불화살로 화공작전을 펼친다. 그리고 화공을 피하려고 후퇴하던 가이엘의 부하는 공중의 비병 부대에게 처참히 당한다. 그리고 중앙게이트로 통하는 산길에는 변환(變幻)페라키아라는 여자가 베르제리아의 승리를 위해서 제시카를 죽일 계획을 꾸미는데...

새로운 도구들

*트라이덴트(トライデント):창의 칼날이 3개 붙어있어서 비상시엔 높은 살상능력을 가지고 있다(AT+5)

*드래곤 실드(ドラゴンシールド)용의 가죽으로 만든 방패. 재료가 귀해서 가격이 비싸다(DF+3 화염주문 방어)

*공략의 도움:북동쪽에 NPC가 적한테 공격을 받고 있다. 하지만 구하러 다리를 건너면 곧바로 정체를 들어내는데 바로 오프닝에서 제시카를 죽일 계획을 짠 페르키아다.(승리조건:페라키아의 격파) 그녀가 정체를 들어내면서 많은 적들이 추가로 다시 등장한다.

그리고 매 턴마다 속성이 틀린 적들이 등장하니 그녀만을 노리고 위로 전진하자.

*클리어 후의 이벤트:전쟁에 패한 페르키아는 베르제리아로 돌아오는데 그곳의 왕인 어둠의 왕자 보젤이 모습을 드러낸다. 북쪽 게이트에서 대전 중인 보르츠와 레이몬드경의 싸움은 레이몬드경의 승리가 가까워지고 있다. 보르츠는 이대로는 부하들을 전멸시킬 것을 예감하고 부하들을 후퇴시킨 후 혼자 적진으로 뛰어든다.

페르키아는 NPC로 둔갑해 있다

보르츠는 스스로를 희생한다

시나리오12. 현자(賢者)파벨

*시나리오요점:베르제리아 마장군 페르키아를 물리친 일행들은 한길을 택해 현자 파벨이 담당하는 동쪽의 문으로 향한다. 그러나 일행들을 맞이하는 것은 지금 막 공격에 들어간 제국군의 모습뿐이다.

*승리조건:14턴 안에 적을 전멸.

*패배조건: 디하르트의 사망 파벨의 사망 턴 오버.

*출격전의 이벤트:제국의 장군 보르츠는 부하들을 살리기 위해 적진으로 뛰어들어 레이몬드경을 상대하기 시작한다. 같은 때 라펠의 도시를 침략한 가이엘은 다크 나이트의 작전에 말려들어 계속 비공정을 잃어간다. 그리고 코르시아국의 군사들은 알테뮤라가 상처를 입었다는 정보를 입수하여 제국으로 쳐들어오지만...

한편 서쪽 게이트를 수호하는 성수(聖獸) 쥬그라가 있는 곳에는 다크 나이트의 명을 받고 출격한 루드가 오는데....

새로운 도구들

*배틀액스(バトルアックス):끝의 날이 2개 달려있는 대형도끼. 너무 무겁다는 난점이 있다(AT+7 이동력-2)

*대지의 갑옷(大地の鎧):대지의 모신이 신자(信者)에 주는 갑옷(DF+4)

*네크레스(ネックレス):사람을 매력에 빠트리는 장신구. 장비하면 용병을 8인까지 편성이 가능.

*공략의 도움:동문에 도착하면 파벨은 제국군의 공격을 받고 있다. 이 시나리오는 턴 제한이 있지만 이곳을 폭발시키려는 파벨의 집 바로 옆에 있는 보병부대를 물리치면 턴제한은 사라진다. 우선은 밑의 궁병부대와 마법사 부대를 봉해야 하니 루나의 비행부대로 건너가서 일격에 섬멸시키자. 13턴째에는 에마링크의 부대가 출현하는데 2턴 후에 본진인 기마부대도 출현하니 미리 파벨의 주위집에서 보조주문으로 대비를 해두자.

*클리어 후의 이벤트:드디어 동쪽문도 해방하고 현자 파벨도 일행들의 여행에 동참하게 된다. 그때 동쪽문을 지킬 병사가 와서 레이몬드경의 북쪽 부대가 예상외로 고전하고 있으므로 별동대가 대신 서쪽까지 해방하라는 지시다.

루시리스 북문 근처의 평원에는 파나가 지원을 하러 왔을 때는 보르츠도 간신히 살아나와 쓰러진다(하지만 잔다) 코르시아국과 대면한 알테뮤라는 혼자만의 힘으로 코르시아국의 군사들을 물리친다.

제국군에게 습격당하는 파벨

에마링크의 출현

시나리오13. 성스러운 짐승

*시나리오 요점:현자 파벨을 동료로 맞이하고 북쪽에 있는 레이몬드의 본진 대신에 서쪽문으로 향한다. 그 문의 책임자는 인간이 아니라는데... 일행이 서문에 도착했을 때는 다크 나이트의 명을 받은 루드가 있다.

*승리조건:적의 전멸

*패배조건:쥬그라의 사망

*출격전의 이벤트:라펠에서 다크 나이트의 계책에 말려든 가이엘은 전멸을 면하기 위해서 퇴각을 한다. 한편 레이몬드경도 북쪽문을 해방하고 별동대가 서문을 해방할 것으로 예상해 제시카가 있는 곳으로 향한다.

새로운 도구들

*미스릴헬멧(ミスリルヘルム):마법금속 미스릴로 만든 투구. 공격과 마법에 강하다(DF+3 마법방어 효과)

*공략의 도움:이 서문의 책임은 쥬그라라는 사람말을 할 줄 아는 신성한 동물이다. 하지만 지금 쥬그라는 어딘가에 숨어 있는데 루드의 군대보다 빨리 찾아내야 한다(분수대 오른쪽 방에 있다) 루드는 정면은 보병부대와 창부대로 일행들의 뒤편으로는 기마부대와 비병부대가 습격한다.

바랄군은 많은 병력이 쥬그라를 찾는데 신경을 쓸 것이니 우선은 뒤의 비병부대와 기마부대를 처치하자. 그리고 쥬그라는 창병에게는 약하지만 능력치가 높기 때문에 그리 걱정 안해도 된다. 바로 신전안에 들어가자마자 왼쪽의 방을 조사하면 암브로시아(アンブローシア)를 입수할 수 있다.

*클리어 후의 이벤트:서쪽문을 해방함으로 드디어 루시리스 케이트는 다시 움직이기 시작하고 쥬그라가 동료가 되준다. 제시카는 이제는 상급 마족이 아닌 이상은 이 루시리스 게이트를 빠져 나올 수 없다고 하며 앞으로 나타날 마족들에 대항하기 위해서 파사의 검(破邪の劍)을 얻으라고 한다. 레이몬드는 자신의 본진은 제국과 싸워야 하므로 디하르트의 별동대에 맡기기로 한다. 이제 루시리스 게이트가 발동을 하자 꼼짝도 못하게 된 보젤은 다른 계책을 내야 한다고 말하며 특히 제국의 힘을 꺾기 위해서 알테뮤라를 암살하라고 한다.

루드의 부대는 쥬그라를 죽이려 한다

쥬그라가 발견되다

시나리오14. 탈주자(脫走者) 디오스

*시나리오의 요점:디하르트 일행의 활약에 의해 사방의 문은 해방되고 다시 루시리스 게이트는 움직이기 시작했다. 이것으로 많은 마족들을 봉하기는 했지만 상급마족까지는 힘이 미치지 못한다. 그래서 마족에 대항하기 위해 파사의 검을 탐색하라는 명령이 전달된다. 명령을 받고 길을 가던 일행은 바랄군에 쫓기는 디오스를 목격하게 된다.

*승리조건:프레아의 격파.

*패배조건: 디하르트의 사망 디오스의 사망

새로운 도구들

*크로스보우(クロスボウ):팔에 부착하는 활로써 사용법이 간단하고 파괴력도 있다(AT+4)

*미라쥬 로브(ミラージュローブ):신비한 오라를 방출하는 성직자 전용 옷(DF+2)

*매직실드(マジックシールド):마법을 전문으로 방어하는 마법의 방패이며 방어력이 우수하다(DF+3)

*공략의 도움:에스톨(エストール)의 유적지로 가는 길. 일행들은 그 길을 지나던 중 디오스는 도망가고 바랄군이 그 뒤를 추격하는 장면을 목격한다. 디오스는 지금의 월다왕은 예전의 부하를 아끼는 마음이 없다며 탈출했다고 일행들에게 알려준다. 일행들은 바랄군과 싸워 디오스를 구한 다음 그에게 정보를 얻기로 하고 도우기로 한다. 이곳에는 수병들이 많은데 수병들은 물에서 싸워야만 그 진가가 발휘되니 수병과 물에서 싸우는 일은 없도록 하자. 디오스는 공격력이 매우 높아서 혼자서 바랄군 해병을 물리칠 정도다. 왼쪽의 다리를 건너면 그 때부터 위에 대기하던 수병부대가 움직이니 보조역할을 하는 부대부터 빨리 다리를 건너자. 디오스는 한턴 쉬다가 자신에게 지시해달라고 하는데(맘대로 적을 공격 그곳에서 대기)이 중에서 선택하자.

*클리어 후의 이벤트:디오스가 동료로 들어와 한층 강화된 별동대. 제국의 왕궁에서 알테뮤라는 병든 황제에게 라카스의 잔당과 다크 나

이트의 출현으로 피해가 많이 나온다며 마동거병(魔動巨兵) 갈츠오크(ガルツォーク)와 공중요새(空中要塞)의 출격허가와 병사들의 보충을 보고한다. 황제는 공중요새는 아직 보수 중이니 갈츠오크의 출격만을 허락한다. 알테뮤라와 파나는 지금의 황제도 일찍 죽은 선황제와 같은 병을 앓고 있는 것같다며 독(毒)을 먹은게 아닌가 생각한다.

디오스는 바랄에서 탈출한다

시나리오15. 파사의 검

＊시나리오의 요점:디오스를 얻은 일행은 수소문 끝에 파사의 검이 에스톨 유적에 있는 것을 알게 되고 그곳으로 향한다. 지금 역사로만 알려지던 사실이 현실로 드러나는 순간인데...

＊승리조건:적의 전멸.

＊패배조건: 디하르트의 사망 파사의 검을 도둑맞음.

＊출격전의 이벤트:제1황자 파울은 측근과 얘기하던 중 가이엘이 알테뮤라를 못마땅해 하는 것을 알게되어서 나중에 그와 일을 꾸미기로 결심한다.

새로운 도구들

＊란스(ランス):말을 탄 채로 사용하는 돌격용 창. 그 위력은 상대방의 갑옷을 꿰뚫는다.(AT+7)

＊프레트아머(プレートアーマー):철판을 때려 만든 전신갑옷. 방어력은 높지만 기동력은 떨어진다(이동력-2 DF+6)

＊암브로시아:시나리오13에서 입수한 도구. 올림프스의 신들이 먹는 과일이다(용병수를 한명 늘려준다)

＊닌자 두건(忍び頭巾):동방의 시노비라 불리는 사람이 쓰던 두건.(DF+2)

＊공략의 도움:파사의 검을 얻으러 에스톨에 도착한 일행들은 도적들이 보물들과 특히 파사의 검을 노리고 있다는 것을 알고 요격을 시작한다. 처음 시작하자마자 루나를 고속모드로 전개하여 맨 북서쪽으로 전진하자.

다른 보물들은 몰라도 맨 왼쪽 위의 도적은 6턴정도만 되면 보물을 갖고 도망가기 때문에 1턴이라도 지체하면 뺏기고 만다. 그리고 또 루나를 이용하여 서쪽에 있는 신전의 문에 위치시키면 조사가 되는데 검은 스위치(黒いスイッチ)를 누르면 어둠의 법의(闇の法依)를 얻을 수 있고 빨간 스위치를 누르면 고무(苦無)라는 이름의 짧은 단검을 얻을 수 있다. 적들은 단순한 도적이니 보물이나 안 뺏기게 주의하고 만약 뺏겨도 그 도적을 없애면 다시 입수가 가능하다.

＊클리어 후의 이벤트:일행들은 앞으로의 행동을 뺏긴 도시를 되찾는데 의견을 모으는데 레이몬드경이 왕도탈환을 맡고 있으니 디하르트 일행은 라펠을 쳐야 하는데 그곳에는 다크 나이트가 있다. 하지만 루나는 계책을 통해서 다크 나이트를 라펠에서 끌어낸 다음에 라펠을 탈환하자고 한다. 한편 제국에서는 보르츠의 패배의 오명을 벗겨주기 위해서 마동거병 볼츠오크를 끌고 가게 하는데.......

도적들에게서 보물을 지키자

시나리오16. 양동(兩動) 작전

＊시나리오의 요점:많은 동료들과 파사의 검을 손에 넣어 힘을 기르게된 디하르트의 별동대는 라펠을 탈환할 생각을 하게 된다. 그러기 위해서는 라펠에 있는 흑기사를 끌어내야 하는데 우선은 바랄의 본국을 쳐서 흑기사를 끌어들인 다음 후퇴를 하여 라펠을 탈환하는 작전이다. 이 작전이 성공하려면 라펠에 남아있는 연락원과 접촉을 해야하므로 디하르트는 단신으로 라펠에 잠입한다.

＊승리조건:적의 전멸.

＊패배조건:디하르트의 사망.

＊출격전의 이벤트:라펠에서 연락원이 늦자 잠깐 마을을 둘러보던 디하르트는 인기상품의 브로치 하나를 산다(누구를 줄 것인지는 자유)그때 예전에 만났던 실버울프와 재회하는데 그에게 다크 나이트의 움직임을 살펴달라고 부탁한다. 길을 가던 중 프레아공주와 만나는데 그녀는 아버지의 월다왕의 딸로서 디하르트와 적대관계이기는 하지만 디하르트가 바랄군에 걸릴까봐 빨리 빠져나가라고 한다.

새로운 도구들

＊브레스트플레트(ブレストプレート):온몸 전체를 감싸는 갑옷. 체인(DF+5 이동력-1)

＊크리스탈로드(クリスタルロッド):막대의 끝에 마력을 증가시키는 크리스탈이 붙어있다(AT+1 지력+10 사정+4)

＊파워링(パワーリング):힘의 룬이 새겨진 반지. 정신집중을 하면 어택2가 발동(A수정치+8)

＊크리스탈안크(クリスタルアンク):이것을 지니면 재앙으로 부터 보호받고 축복이 내린다(D수정치+5 마법방어)

＊고무(苦無):닌자들이 사용하는 암기의 일종.벽을 타고 오르 내릴때 이용한다(AT+4)

＊어둠의 법의(闇の法依):어둠의 사제들이 집회나 모든 활동에 쓰이는 옷(D+2 마법방어효과)

＊파사의 검(破邪の劍):전설의 장인이 사악한 자를 봉하기 위하여 오리하르콘이라는 금속으로 제조한 검(AT+7)

＊매지컬비키니(マジカルビキニ):마법에 대한 방어력이 강한 옷. 레시스트를 발동한다(DF+1)

＊공략의 도움:바랄 왕국안의 로길(ロギール)요새에 도착한 일행들은 요새의 방대함에 놀란다. 이곳의 적들을 모두 물리치면 양동작전은 성공하는데 적들은 대충 별동대의 3배 규모다. 게다가 적은 수비하는 입장이니 기다리다 공격하지만 시간이 없다.이 시나리오는 적들을 한명이라도 놓치면 안되니 맨 왼쪽의 화살부대를 신경써서 먼저 없애야 한다. 만약 30턴이 경과되면 다크 나이트가 출현하는데 그때는 승리조건이 다크나이트의 격파로 바뀐다. 이 성에서는 기마병의 이동력이 형편없으니 클래스 체인지를 해서 보병으로 활동하자.

＊클리어 후의 이벤트:레이몬드경은 왕도 탈환에 앞서 보르츠와 다시 대결을 하게 된다. 레이몬드경의 군대는 압도적으로 보르츠의 군대를 몰아붙이는데 보르츠는 지원을 기다리라고 한다.

실버울프가 대신 연락원이 되준다

프레아 공주는 아직도 디하르트를....

다시 시작하는 보르츠와 지크하르트의 대결

시나리오17. 라펠 탈환 작전

＊시나리어의 요점:로길요새를 습격한 후 다크나이크를 라펠에서 움직이게 하는데 성공한 일행은 라펠을 탈환하러 진격을 시작한다. 한편 별동대가 라펠을 향할때 레이몬드경의 부대에는 큰 변화가 일어나는데...

＊승리조건:프레아의 격파.

＊패배조건:디하르트의 사망.

＊출격전의 이벤트:소식을 듣고 전력으로 본국의 로길요새에 온 다크나이트는 양동작전임을 깨닫고 다시 라펠로 향한다. 레이몬드는 압도적으로 보르츠를 밀어부치다 마동거병의 주포를 맞고 부대는 전멸해버린다.

새로운 도구들

***미스릴소드(ミスリルソード)**:특수한 합금인 미스릴로 제조한 검(AT+6)

***파르치잔(パルチザン)**:트라이덴트의 발달형으로 넓은 공격범위를 자랑한다(AT+6)

***공략의 도움**:또 다시 프레아와의 싸움이다. 이곳은 적들이 거의 창병과 보병으로 구성되어 있다. 특히 창병들이 많으니 기마부대는 주의하자. 문을 돌파하면 위의 탑에서 사용하는 마법사의 공격과 방어선이 뚫리면 곧바로 투입되는 지원부대를 주의하자. 턴이 경과하면 울프가 지원을 해주는데 그의 부대는 창병에 강하다.

***클리어 후의 이벤트**:기뻐하는 것도 잠시. 무풍이 나타나 제국의 고대병기에 의하여 레이몬드경의 본진은 전멸하고 레이몬드경의 생존여부도 불투명하다는 것이다. 실버울프는 자신의 부하를 제국에 잠입시키고 일행들은 왕도로 향하게 된다. 다크 나이트는 벌써 프레아공주가 라펠을 뺏긴 것을 보고 본국에 돌아가 병력을 모아오자고 말한다. 한편 충사(蟲使)라고는 알테뮤라의 암살을 위해 측근의 여동생을 붙잡았다는데…

프레아 공주와의 싸움

무풍이 제국에 무서운 병기가 있다고 알려준다

시나리오18. 옛 초병기(古の超兵器)

***시나리오 요점**:프레아 공주를 물리치고 라펠을 되찾은 일행들은 레이몬드경의 본진이 전멸한 흉보(凶報)를 듣게된다. 그리고 중요한 것은 리더격인 레이몬드경의 생존여부이니…

***승리조건**:마동거병의 격파.

***패배조건**:디하르트의 사망.

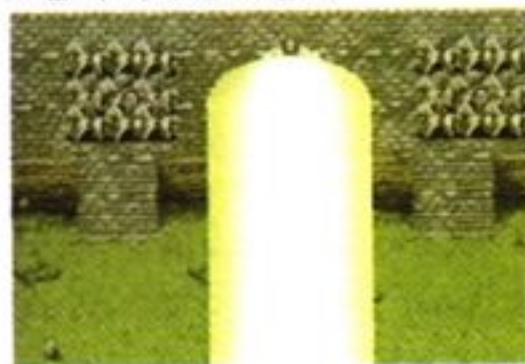
***출격전의 이벤트**:제국군의 야전기지 안의 막사에는 실종되었던 레이몬드경이 있다. 그는 상처가 낫는대로 제국으로 옮겨질 것이다. 그리고 왕도 라카시아 제국 전선기지에 있는 보르츠가 별동대를 기다린다.

새로운 도구들

***엘븐보우(エルブン ボウ)**:숲을 지키는 엘프들이 사용하는 장궁. 숲의 정령의 가호를 받았다(AT+5 지력+5)

***기적의 팔찌(奇跡の腕輪)**:신의 기적의 룬이 새겨진 팔찌.(DF+2 회심의 일격률 상승)

***공략의 도움**:레이몬드경의 본진을 물리친 마동거병과 대치하는 일행들. 정면에 있으면 거병의 에너지포를 맞으니 좌우로 흩어지자. 그리고 한쪽마다 반드시 회복술사가 있어야 쉽게 풀어나갈 것이다. 적들은 거병을 믿어선지 몰라도 "나 죽여주십사"하는 진형으로 내려온다. 그 만큼 격파도 쉬우니 올라가서 마동거병을 격파하자. 거병은 체력이 좀 있을 뿐 기마병으로 쉽게 격파가 가능하다.

***클리어 후의 이벤트**:보르츠는 우선 퇴각하여 제국으로 돌아가 병력을 정비할 생각을 한다. 전쟁을 이긴 별동대는 실버의 부하한테 레이몬드경이 제국에 있다는 것을 알고 우선은 루나의 설득에 의하여 보르츠를 추격하기로 한다.

갈츠오크를 이용하여 적을 분쇄하는 보르츠

시나리오19. 남자 보르츠

***시나리오의 요점**:갈츠어크가 파괴되어 전쟁에 진 보르츠는 남은 병력을 집결하여 전멸만은 면하고 퇴각하기 시작한다. 한편 디하르트의 별동대는 이 찬스를 놓치지 않고 그의 재편성을 막기 위해 그를 추격한다.

***승리조건**:보르츠의 격파.

***패배조건**: 디하르트의 사망 보르츠가 비공선에 도착.

***출격전 이벤트**:보르츠는 비공선을 이용하여 제국으로 피신하려 하지만 출항에는 시간이 걸리기 때문에 또 자기 혼자서 별동대를 막으려고 한다. 하지만 보르츠의 부하들은 그를 살리려고 자신들을 희생한다.

새로운 도구들

***기사의 문장(騎士の文章)**:대륙에서도 몇 안되는 최고의 기사에게 주는 상징물(길버트에게 써주면…)

***공략의 도움**:보르츠는 패했음에도 불구하고 4장군답게 신속하게 병력을 집결한다. 이번에는 그의 퇴로를 막아야하니 1턴이라도 낭비하면 안된다. 하지만 보르츠의 부하들은 매턴마다 다가오는 별동대를 죽을 힘을 다해 막는다. 우선 중간의 산길을 벗어나면 곧바로 회복술사를 먼저 없애자. 그리고 루나를 이용하여 보르츠의 앞길을 막아 시간을 버는 것도 방법이다. 보르츠는 공격력 하나만은 최고여서 여럿이 협공해야 겨우 쓰러트릴 수 있으니 고속모드를 전개, 희생을 감수하고라도 빨리 전진하자.(처음 건널 다리의 가운데를 보면 마법진이 그려져 있는데 그것을 조사하여 "引っ張ってみる"를 선택하면 "흑마술의 책"을 얻을 수 있다

***클리어 후의 이벤트**:실버의 부하를 통해서 레이몬드경이 비공정을 통해서 제국으로 옮겨진다는 소식을 듣고 보르츠가 타고 가려던 비공선을 타고 일행들은 레이몬드경을 구하러 출발한다. 제국의 본진에서 알테뮤라는 볼츠의 죽음을 전해듣고 가이엘을 시켜 공중요새를 갖고 오라고 한다.

알테뮤라는 가이엘에게 공중요새를 가져오라고 한다

볼츠는 부하들을 걱정하며 죽어간다

시나리오20. 하늘에서의 싸움

***시나리오의 요점**:제국의 장군 보르츠는 부하의 반을 잃고도 최후까지 싸우다가 처절한 최후를 맞이했다. 그는 최후까지 남자로써 정정당당하게 죽어간 것이다. 보르츠를 물리치고 조그맣지만 비공정을 손에 넣은 일행들은 제국의 비공정을 추격하여 레이몬드경을 구출하려 한다.

***승리조건**:30턴 이내에 사령관을 격파.

***패배조건**:주인공의 사망 턴 오버.

새로운 도구들

***라우린의 반지(ラウリンの指輪)**:요정왕 라우린이 사용하던 반지(HP+30)

***공략의 도움**:이 시나리오는 30턴이라는 턴제약이 있으니 행동에 제약이 있다. 우선 3단계로 나뉘는데 위에는 기마병, 가운데에는 모든 병력을 배치하자(특히 보병). 우선 적의 화살부대에 가까운 위치에 루나를 배치하여 날아가서 한번에 성가신 적의 화살부대를 없앨 수 있다. 위에는 적의 보병과 비병부대가 공격해오고 가운데에는 적의 창기병들이 습격해 온다. 그리고 밑의 적의 병력도 알아서 올라오니 다리 끝에서 대기하다 적을 섬멸하자. 무턱대고 앞으로 전진하면 뒤에 대기하는 적의 마법사 부대한테 한번에 전멸당할 수 있기 때문이다.

가장 오른쪽의 마법 결계진의 문을 조사하면 "매직심볼"을 얻을 수 있다.

***클리어 후의 이벤트**:일행들에 구출된 레이몬드경은 아들의 성장에 대견스러워하고 자신의 본진은 무너졌으니 대신 왕도 탈환을 지시한다. 한편 제국에 공중요새를 가지러 간 가이엘은 파울왕자의 꼬임에

넘어가 알테뮤라의 보급선(補給線)을 끊어 병사들의 사기를 떨어트려 그의 신뢰도를 떨어트리자고 말한다.

적의 사령관을 격파하자

레이몬드경은 성장한 아들을 자랑스러워 한다

시나리오21. 아름다운 도시 라카시아

*시나리오의 요점:제국군의 비공선으로부터 레이몬드경을 구출한 일행들은 전멸한 본진대신 라카시아 탈환에 나선다. 여기를 얻으면 라카스 왕국을 얻는 것이나 다름이 없기 때문에 이곳을 얻어야 한다. 하지만 에마링크가 최후의 수비선으로 일행들을 막아서는데...

*승리조건:적의 전멸.

*패배조건:디하르트의 사망.

*출격전의 이벤트:전령의 보고를 듣고 레이몬드경의 수송이 실패한 것을 안 알테뮤라는 에마링크에게 곧 라카시아에 올 라카스 별동대를 가이엘이 끌고올 공중요새와 힘을 합쳐 전멸시키라고 명령한다. 같은 시간 가이엘은 보급부대를 섬멸시키고 주위의 목격한 부하들을 전부 없앤다.

새로운 도구들

*미스릴액스(ミスリルアックス): 마법금속 미스릴은(銀)을 사용하여 만든 도끼.(AT+7)

*매직심볼(マジックシンボル):마도의 극한을 달이는 상징물. 자칫하면 정신이 붕괴될 위험이 있다

*공략의 도움:으윽. 굉장히 난이도가 높은 스테이지다. 이곳의 적들은 2/3가 기마부대의 대군이기 때문에 방어 태세를 안갖추면 눈깜짝할 사이에 전멸할 위기가 있다. 우선은 전직신전에서 창병으로 되는 인물은 모두 전직하자. 그리고 가운데로 집결하여 3턴째에는 적들과 부딪치니 2턴째에 보조주문인 어택을 써두자. 그리고 창기병을 앞에 세워놓고 모드를 방어로 바꿔놓자. 아니면 마법사들의 공격주문을 이용하여 적모두를 한번에 섬멸하는 것도 가능하다(적들은 일렬로 전진하므로)

*클리어 후의 이벤트:가이엘과 파울의 책략으로 보급이 끊겨 병사들의 사기를 지탱할 수 없게 되자 알테뮤라는 레이몬드에게 협상을 요구한다. 바로 그냥 성을 내주겠다는데 회의 때 주인공은(찬성입니다, 반대합니다, 모릅니다)중에서 하나를 선택한다. 1년의 세월이 걸려 겨우 탈환한 라카시아. 그곳에서 살아있는 양친을 만나고 기쁨에 젖는다. 왕궁에서는 살아남은 왕족이 없기 때문에 레이몬드가 대신 왕위에 오르는데 레이몬드는 자신의 이름을 지그하르트(ジークハルト)로 바꾸고 나라의 이름도 엘스리드(エルスリード)로 바꾼다. 그리고 보젤이 본격적으로 움직일 기세다.

에마링크의 기마작전

무혈개성을 받아들이는 지크하르트

시나리오22. 새로운 싸움으로

*시나리오의 요점:레이몬드 자작이 병사를 일으킨지 1년. 일행들은 드디어 왕도를 되찾았다. 그리고 레이몬드가 새로운 왕이 되면서 이름을 지크하르트로 고치고 나라도 엘스리드로 바꾼다. 일시적인 물자부족으로 병사들을 퇴각시킨 알테뮤라는 라카스 왕국을 재침략할 준비를 갖췄다. 그에 대항하여 엘스리드군은 별동대를 기동전략으로 삼고 국경계곡의 제국군 본진을 공격하러 이동을 시작한다.

*승리조건:적의 전멸.

*패배조건:디하르트의 사망.

*출격전 이벤트:드디어 준비를 다마친 알테뮤라는 파나를 이끌고 왕도를 공략하기로 하고 에마링크는 보급물자를 지키는 임무를 맡게 된다.

새로운 도구들

*미스릴햄머(ミスリルハンマ):마법금속 미스릴로 만든 거대한 망치(AT+6)

*실버아머(シルバーアーマー):미스릴로 만든 전신갑옷. 강철보다 가볍워서 기동성이 살아난다(DF+6 이동력-1)

*공략의 도움:일행은 적이 조금인 것을 보고 본진은 왕국을 치러갔지만 그곳은 무풍과 지크하르트왕이 있기 때문에 안심하고 에마링크가 지키고 있는 보급부대를 치기로 한다. 에마링크의 수비대를 물리치면 우선은 다리를 건너지 말고 건너갈 사람들을 잘 편성하자. 그리고 루나는 맨 왼쪽위의 화면에 보면 화산에 물이 고여 있는데 그곳으로 가서 조사를 하자.(水を飲んでみる-지력+2 水を革袋に入れる-마계의 물을 얻는다) 다리를 건너면 곧바로 마물들이 등장하는데 일행들은 마물의 군대와 에마링크의 부대와 동시에 싸워야 한다. 에마링크의 부하 대부분은 보급물자를 지키러 간다며 북쪽으로 도망간다.

*클리어 후의 이벤트:디하르트는 우선 엘스리드로 돌아가서 군사를 정비하고 지크하르트왕을 도우자고 한다.

한편 지크하르트는 제국군의 공중요새에 의해 밀리고 있는데 갑자기 베르제리아의 마물이 나타나서 알테뮤라는 퇴각한다. 그리고 병사의 보고에 의하면 같은 시각에 국경부근에도 많은 마물들이 출연해서 피해가 심각한 것을 알고 별동대를 보내 막기로 한다. 그리고 무풍에는 제시카한테 가서 왜 마물들이 출연하는 가에 대해서 묻고오라고 한다. 제국의 전선기지에 돌아온 알테뮤라는 베르제리아에 대해 상담하다 황제가 붕어(崩御)했다는 소식을 듣는다.

에마링크는 보급물자를 맡고 있다

바하무트의 위용

시나리오23. 사인사(死人使) 다시...

*시나리오 요점:본격적으로 행동을 개시한 베르제리아. 그들의 움직임은 신출귀몰하다. 지금 엘스리드 국경의 골짜기 마을에 그로브가 이끄는 마물의 군단이 습격을 한다. 디하르트 일행들은 피곤하지만 시민들을 돕기 위해 국경의 마을로 향한다.

*승리조건:적의 전멸.

*패배조건: 디하르트의 사망 NPC의 전멸.

*출격전 이벤트:황제의 죽음을 알리는 행렬. 그 행렬 중에 자신의 아버지가 죽었는데 파울은 웃었다. 알테뮤라는 황제의 의사를 몰래 불러 검사결과를 알아보니 그 의사는 병이 아닌 독살의 가능성을 더 높게 점친다.

새로운 도구들

*오브(オーブ):소유한자의 마력을 증대시키는 효과가 있다.(MP최대치에서 2/3배 증가)

*공략의 도움:글로브가 이끄는 마물들이 습격을 해온다. 우선은 고속모드로 전개하여 적에게서 NPC들이 무사히 서쪽으로 갈 수 있게 도와주자. 사인사의 오른쪽에는 창병들을 배치해두고 남은 마물들을 공격하자. 그러면 글로브는 새로운 적들을 소환하는데 다리 건너편에도 적들이 출현하니 미리 아군을 다리 건너편에다 배치를 해둬야

SATURN

NPC들이 안심이다. 그리고 새로 나온 적중에는 듀라반 로드(デュラバンロード)라는 것들이 빠른 속도로 접근하니 배치해둔 창병으로 처치하자.

＊클리어 후의 이벤트:전투가 끝나고 어떻게 베르제리아의 마물들이 나타날 수 있는가에 대해서 티아리스는 마물들이 강해졌다고 하고 소피아는 마계의 검인 "알하자드"때문이라고 하고 리파니는 게이트에 문제가 있다고 한다.(아무나 선택) 그때 전령이 와서 왕도가 제국한테 습격을 받고있다고 해서 일행들은 왕도로 향한다.

한편 무풍이 제시카에 마물들의 출현을 묻자 그녀는 알하자드의 힘이 마물들을 마음대로 인간계에 내릴 수 있다고 하니 보젤을 물리치는 방법밖에 없다고 한다.

글로브가 다시 등장

제시카는 알하자드의 힘이 폭주한다고 한다

시나리오24. 원수의 결단(元帥の決斷)

＊시나리오 요점:마을을 지킨 일행들은 제국군에 공격을 받고있는 왕도에 쉴틈없이 구조하러 간다. 제국군과 베르제리아를 상대로 하는 3파전은 과연 누가 승기를 잡을 것인가...

＊승리조건:적의 전멸.

＊패배조건: 디하르트의 사망 지크하르트의 사망.

새로운 도구들

＊아이스브레드(アイスブレード):냉기를 담고있는 도신(刀身)으로 자른 상대는 그 자리에서 얼어붙는다(AT+6)

＊공략의 도움:라카시아의 성앞. 제국군은 많은 병력으로 쳐들어오고 왕도쪽은 지크하르트와 마법사 2개부대뿐이다. 하지만 지크히르트가 충분히 버티니 신경쓰지 말고 제국군을 상대는 하되 이벤트가 있으니 너무 몰아 부치지 말자. 몇턴을 보내면 충사(蟲史)라그가 마물들을 이끌고 오는데 알테뮤라는 지그하르트왕에게 휴전협정을 제의하고 같이 마물들을 물리치자고 한다. 여기에서 왕은 잠시 생각해보겠다고 하며 디하르트에 의견을 묻는데(휴전협정을 맺다 철저히 항전을 주장 아무말도 안하고 맡긴다) 사악한 마물들을 물리치는데 힘을 합친 두 군대는 강력하다. 적들은 동시에 내려오니 우선 마법으로 지원 공격하고 속성에 맞게 하자. 옆의 알테뮤라 군대는 지크하르트가 아마도 제국군을 많이 물리쳤기 때문에 고전할 것이니 지원해주자.

＊클리어 후의 이벤트:휴전협정을 체결한 제국은 당분간은 내정에 힘쓰겠다고 하며 물러간다. 그때, 제시카가 와서 베르제리아에 대한 대책을 얘기하는데 마검인 알하자드에 대항하기 위해서는 몇가지 요소가 필요하다고 말해준다. 베르제리아에서는 보젤이 제국의 알테뮤라를 빨리 암살할 것과 엘스리드에 대해서는 페르키아가 자신이 혼란시키겠다고 한다.

갑자기 라그가 출현한다

휴전을 하는 양국

시나리오25. 빛과 그림자(ライトオアシャドウ)

＊시나리오의 요점:대마술사 제시카에 의하면 지금의 파사의 검으로는 마족이 소유한 알하자드를 깨트릴 수가 없다고 한다. 파사의 검의 힘을 늘리려면 몇가지 요소가 필요한데 그중 한 개의 요인인 오바(オーヴァ)의 존재를 알게된 일행은 그를 만나러 간다.

＊승리조건:적의 전멸

＊패배조건: 디하르트의 사망 오바의 사망

＊출격전 이벤트:중앙 게이트로 향하는 왕과 제시카는 가던 중 제시카가 왕에게 비밀리 할얘기가 있다고 하는데 제시카는 파사의 검을 강화하는 남은 한가지는 바로 왕자신이라고 한다.

새로운 도구들

＊마도루미의 활(まどろみの弓):이 마궁이 방출하는 화살에 맞으면 잠이 든채로 죽는다(AT+5)

＊스피드 부츠(スピードブーツ):불가사의한 마법의 부츠로 몸에 착용하면 가벼워진다(이동력+4)

＊공략의 도움:검의 장인 오바가 사는 집에 갑자기 라그가 습격해온다. 라그는 오바가 파사의 검을 강화할 수 있는 유일한 인물이란 것을 알고 그를 해치우러 온 것이다. 몬스터 중 아크데몬이 메테오의 주문을 사용해 문을 부술려고 한다. 우선 문은 마법의 결계가 있어 4번은 견딘다. 그리고 문은 하나 더 있기 때문에 그때까지 적을 물리치고 메테오를 사용하는 몬스터만을 없애면 순조로울 것이다.

＊클리어 후의 이벤트:오바를 데리고 중앙게이트로 온 일행들은 제시카의 인도에 따라 천계(天界)에 가게된다. 그곳에서 루시리스 여신을 만날 수 있는데 의식을 통해 지크하르트는 검에 동화한다. 이제 파사의 검은 성스러운 검이라는 뜻인 랑그릿사로 변하게 되고 지크하르트는 지크하르트는 엘스리드의 새로운 왕위를 디하르트에게 물려주려 하지만 사양을 함으로써 루인이 새로운 왕이 된다. 지상계로 내려가면 전령이 와서 라카스 왕가의 살아남은 왕족이 나타났다고 알려와 일행들은 제시카를 동료로 삼고 왕국으로 향하게 된다. 한편, 제국 장군 파나가 길을 걷고 있는데 몬스터가 나타나 그녀의 여동생 안나가 자신들의 손에 있으니 알테뮤라를 독살하라고 시킨다.

당신은 세상을 위해서 목숨을 바칠 수 있는가요

라그로부터 오빠를 지키자

시나리오26. 의혹

＊시나리오 요점:라카스 왕족의 살아남은 자가 왕위를 주장하고 있다. 왕족은 모두 제국군에게 처형된 것으로 알고 있는데 이것은 무슨... 일행들은 의혹이 이는 중에 왕도로 들어가게 된다.

＊승리조건:왕족 리차드의 격파

＊패배조건:디하르트의 사망

＊출격전 이벤트:알테뮤라는 누군가가 술에 탄 독약을 먹고 쓰러지는데....

새로운 도구들

＊위저드로드(ウィザードロッド):대마술사로 불리는 사람들이 사용하는 지팡이.(AT+1 사정거리+5 지력+10 마법저항+5)

＊수비의 팔찌(守りの腕輪):수호의 룬이 새겨진 팔찌(DF+3)

＊천공의 날개(天空の翼):드래곤 나이트에게 이 도구를 사용해주면...?

＊불사왕의 증명(不死の王の證明):피의 눈물을 흐르는 도크로의 도장이 찍힌 반지.(사정범위와 거리+2 A수정치+2)

＊랑그릿사(ラングリッサー):지크하르트가 혼을 불살라 만든 성검(AT+11 DF+1 마법방어효과)

*공략의 도움:이 시나리오는 루인과 디하르트를 배치할 수가 없다. 왕족인 리처드와 얘기를 하던 중 랑그릿사가 빛을 내면서 페라키아의 정체가 들어난다. 그때 무풍이 나타나면서 페라키아는 자신의 나라를 멸망시킨 요술사로써 복수를 하겠다며 NPC유니트가 된다. 디하르트와 루인은 적들에게 포위되어 있으니 바로 위의 마법사 부대를 물리친 후 그 안에 들어가서 방어와 회복에 전념하자. 이곳은 적들의 화살부대가 많이 배치되어 있으니 소피아와 제시카의 소환마법인 프레이야(フレイヤ)를 사용하자. 그럼 루나같은 비병들이 출현하니 그들로 화살부대를 공격하자.
*클리어 후의 이벤트:무풍은 원수인 요술사를 물리치는데 협력하겠다며 일행들의 동료가 된다. 베르제리아에 출격 준비중이던 일행들 앞에 전령이 와서 알테뮤라가 독살(毒殺)당했다는 보고를 한다.

파사의 검이 강화되어 랑그릿사로 된다

체가 드러나는 페라키아

무풍의 출현

시나리오27. 변환의 페라키아

*시나리오 요점:왕족으로 변해 엘스리드를 함락시키려던 페라키아의 작전은 성검 랑그릿사의 힘에 의하여 간파당한다. 디하르트 일행은 이 기회를 틈타 마족의 왕인 보젤을 물리치기 위해서 베르제리아로 이동을 시작한다. 그리고 베르제리아로 가는 길의 도중인 늪지대에서 패배의 치욕을 씻으려는 페라키아가 기다린다.
*출격전 이벤트:15년전 백산성(白山城). 무풍의 나라가 페라키아에게 멸망당하는 장면을 보여준다. 루나는 앞으로 이동하면 늪지대가 나오는데 지금은 눈이 쌓여 있어 적이 매복하기 아주 좋은 지형이라며 주의를 준다

새로운 도구들

*십육야(十六夜):열 여섯 번째의 다른 달이 뜰 때까지 만들어진 동양의 검. 높은 살상능력을 보유한다(AT+6)
*흑의속(黑依束):동양의 시노비라 불리는 사람들이 입은 옷(DF+4)
*공략의 도움:루온(ルーオン)평원의 늪지대. 이곳은 지형상 이동력이 떨어지고 다른곳으로 건널수 있는 유일한 다리가 굉장히 좁기 때문에 밀집해 있다가 적들의 전체공격을 당하면 꽤 많은 피해가 나온다. 우선 비병이나 수병같이 지형에 구애받지 안는 유니트를 이용하여 건너편의 궁병부대를 물리치자. 몇턴이 지나면 페라키아는 자신의 진짜 힘을 보여주겠다며 뒤에 있는 크리스탈의 마력의 힘을 이용하여 용으로 변한다. 루나같은 많이 이동하는 유니트를 페라키아가 있는 왼쪽의 작은 섬에 이동하면 조무래기 적들은 루나한테 달려드니 조무래기가 없을 때 페라키아를 물리치자.
*클리어 후의 이벤트:무풍은 이제 원수를 갚았으나 아직 원흉인 보젤이 남았으므로 일행들과 같이 행동한다

페라키아는 용으로 변신한다

시나리오28. 마의 방어막

*시나리오 요점:3장군의 하나인 페라키아를 물리친 디하르트들은 베르제리아의 성에 도착하게 된다. 하지만 그 성문앞에는 사인사 글로브가 방어진을 치고 일행들을 기다리고 있다.
*승리조건:글로브의 격파
*패배조건:디하르트의 사망
*출격전 이벤트:파울은 취임식을 통해서 제국의 새황제가 되며 선황의 죽음의 애도와 죽은 알테뮤라의 후임으로 가이엘을 원수로 임명한다.

새로운 도구들

*뇌신검(雷神倹):뇌신의 힘을 칼에 봉해 휘두를 때마다 불꽃이 인다.(AT+6)
*국일문자(菊一文字):가운데에 국화의 무늬가 새겨져 있는 도(刀)(AT+7)
*무자개(武者鎧):동양의 전사가 입는 갑옷.(DF+6 이동력-1)
*공략의 싸움:성문앞에 도착한 일행들은 처음에는 마물들한테 포위당한다. 성안에는 보병과 기마병 위주로 편성되고, 밖에는 비병과 기마병 위주이다. 하지만 무엇보다 주의할 것은 아크 데몬(アークデーモン)의 부대이다. 적이 많기는 하지만 한군데 밀집된 형태이기 때문에 좌우에서 오는 기마부대만 방어해내면 된다.
*클리어 후의 이벤트:새 황제가 된 파울은 가이엘에게 엘스리드의 침략을 명한다.

파울이 신황제 가이엘은 원수

글로브와의 마지막 결판

시나리오29. 마검의 주인 보젤

*시나리오 요약:베르제리아 성안의 가장 깊은 곳에서 보젤은 사냥감들을 기다리고 있다. 인간들의 희망이 어느정도 인지 즐거워하면서...
*출격전 이벤트:드디어 베르제리아와의 마지막 승부다. 일행들은 자신들의 손에 인간계의 미래가 걸려있음을 알고 반드시 이길 것을 다짐한다.

새로운 도구들

*크라운(クラウン):많은 수의 보석이 박힌 황금의 왕관. 마력을 지닌다(A수정치+2 D수정치+2)
*드라우프닐(ドラウプニル):유명한 드워프의 형제들이 만든 황금의 팔찌(DF+3)
*공략의 싸움:드디어 마계의 주인 보젤과의 승부다. 여기에는 제일 성가신 궁병과 아크데몬, 거기다 바하무트까지 출현한다. 역시 소환술로 프레이아를 소환해 좌우의 궁병들을 없애며 전진하자. 이 지역 역시 기마병의 이동은 불편하니 참고하고, 가장 중요한 것은 보젤의 좌우에 위치한 마법사 4개부대다. 이동력이 높은 캐릭터로 미리 그들을 쓰러트리지 못하면 보젤에게 아무리 충격을 줘도 그들이 곧바로 회복하기 때문이다. 몇턴이 지나면 파나가 등장하여 여동생 안나를 돌려 달라고 하는데 보젤은 안나를 계속 인질로 잡는다. 그러다 바하무트에게 가까이 접근할 때 쯤이면 안나를 죽일 것이니 가까이 오지 말라고 협박을 하는데 갑자기 죽은 줄 알았던 알테뮤라가 나타나 안나를 지킨다. 알테뮤라는 혼자서 자신의 몸을 보호할 수 있지만 적들의 마법공격에 안나는 오래 못 버티니 빨리 보젤을 물리치자.
*클리어 후의 이벤트:알테뮤라는 파나의 사정을 알고 빈사상태가 되는 약을 먹고 죽은 척한 것이다. 드디어 보젤을 물리친 일행은 남은 알하자드를 봉인하기 위하여 의식을 치루는데 그때 나타난 가이엘이 알테뮤라를 노리고 화살을 쏘지만 파나가 대신 맞고 죽는다. 알테뮤라는 분노하여 알하자드를 들고 가이엘을 추격하고 그의 화살 부하들은 알하자드의 마력에 의해 깨어난 마물들에 목숨을 잃는다. 일행들은 알테뮤라를 추격하려 하지만 왕국에 바랄군이 침공했다는 소식을 듣고 일행들은 귀환하기로 한다. 알테뮤라는 파나의 무덤 앞에서 제국의 파울에게 복수심을 태우고 마검

의 마력으로 다시 살아난 라그는 에스리드를 공략하기로 한다.

한편 바랄 왕국에서는 다크 나이트가 마을 하나를 수몰(水沒)시키기로 계획을 짜는데...

보젤은 안나를 인질로 삼는다

죽을 줄 알았던 알테뮤라

복수를 다짐하는 알테뮤라

시나리오30. 가면 속의 비밀

*시나리오의 요점:보젤을 물리쳐 마검을 봉인하는 의식을 하던 중 파나의 죽음으로 분노한 알테뮤라는 알하자드를 갖고 가버린다. 그를 추격하려던 일행은 다시 진격을 시작한 바랄군이 국경을 넘어왔다는 소식을 듣고 그쪽으로 향하는데 디하르트들은 시민들의 생명을 우선으로하여 바랄군을 먼저 격파하기 위해서 수문이 있는 마을 넬파스로 향한다.

*승리조건:적의 전멸

*패배조건: 디하르트의 사망 수문의 파괴

*출격전 이벤트:제국의 황제 파울은 알테뮤라가 살아있다는 소식과 베르제리아의 마물들이 그의 편이라는 말을 듣고 놀라하며 가이엘에게 정식으로 알테뮤라를 없앨 것을 명령한다.

새로운 도구들

*프른칭(フルンチング):날에 맹독이 있어피를 부르는 마검이라 불린다.(AT+7)

*공략의 도움:다크 나이트는 이 마을을 수몰시킴으로써 바랄왕국의 힘을 타국에 과시하고자 한다. 적들은 속성이 다른 부대끼리 정해진대로 올라오는데 우선은 앞에다 제시카같은 마법사 부대를 배치하자. 적들은 뭉쳐서 올라오기 때문에 마법사 3명의 동시 마법공격을 맞으면 한 번에 모든 적을 전멸시킬 수가 있다. 그리고 적들의 도적부대는 일행들의 눈을 피하려고 왼쪽끝에서 조심스럽게 이동하니 수문에도 신경써서 대치하라.

다크 나이트는 레벨이 70이니 마법을 써서 이기든지 어택2의 보조마법을 써서 이기자. 그를 이기면 그의 가면이 벗겨지는데 그는 바로 실종된 제리올이 아닌가?

*클리어 후의 이벤트:제시카는 제리올의 몸에서 마족의 마력을 느끼며 월다왕을 만나 베르제리아와 연관이 있나를 조사하기로 하고 바랄로 진격한다. 한편 공중에서는 알테뮤라가 제국의 공중요새를 탈취한다.

썬더스톰+호리블레이즈=적의전멸?

다크나이트의 정체는 제리올이다

시나리오31. 두사람

*시나리오의 요점:다크 나이트의 정체는 그의 검의 스승이기도 한 제리올이었다. 제시카는 그의 몸에서 마력이 느껴진다고 한다. 베르제리아의 흉계인가? 혹시 월다와의 광기 증세도.....? 일행은 사실을 확인하기 위하여 바랄국으로 향한다.

*승리조건:프레아의 격파또는 설득.

*패배조건:디하르트의 사망.

새로운 도구들

*다그자의 곤봉(ダグザのこん棒):괴력의 신 다그자가 사용하는 곤봉(AT+7)

*공략의 도움:바랄군 국경에 있는 바랄군의 본진. 그곳에는 프레아 공주가 쳐놓은 최강의 방어진이 일행들을 기다리고 있다. 그녀를 설득해야 하는데 그녀는 디하르트를 믿지않고 들어가 버린다. 그녀가 있는 곳까지 가야 설득이 되는데 여기서 갈 곳은 단 한군데 정면의 길밖에 없지만 정면의 길로 그냥 갔다가는 화살부대와 마법사 부대의 통구이가 되어 버린다. 우선은 역시 루나의 비병과 소환수들로 먼저 적들을 혼란시킨다. 그 다음에 고속모드로 한번에 돌파하여 프레아를 만나 설득하던가 레벨을 모으고 싶은 유저는 적들의 마법사 부대의 공격을 주의하며 싸워 나가자. 디하르트가 프레아 앞까지 이동하면 시나리오 클리어다.

*클리어 후의 이벤트:프레아가 말하기를 예전에 월다왕과 사냥을 나갔을 때, 프레아가 사냥감을 숲속 깊숙이까지 추격해 들어간 적이 잇는데 그때 월다왕은 그녀를 찾다가 벼랑에 떨어진 일이 있는데 아무곳도 다친곳이 없었으며 그때부터 왕은 광기를 보이기 시작했다고 한다. 그녀는 결국 자신 때문에 이 모든 전쟁이 시작됐다고 자책하며 자살한다. 한편, 제국의 궁성에는 알테뮤라가 가이엘과 파울을 물리치지만 에마링크는 같은 제국 백성들의 피해가 심한 것과 알테뮤라의 성격이 변하는 것을 괴로워한다. 프레아의 죽으으로 침울해 있는 디하르트의 앞에 시카족의 용사 도카니가 와서 도우러 왔다며 동료가 된다.

프레아 공주의 설득이 주목적이다

그녀는 심한 자책감에 빠져 결국은.

시나리오 32. 난심왕(亂心王) 월다

*시나리오의 요점:디하르트의 마음의 설득도 소용없이 프레아공주는 아버지의 광기를 자신의 탓으로 돌리고 목숨을 끊고 만다. 그리고 바랄 왕성에 도착한 일행은 월다왕의 광기의 원인을 밝혀낸다.

*승리조건:월다왕의 격파

*패배조건:디하르트의 사망

*출격전 이벤트:라그의 설명으로 자신의 힘이 점점 세지고 있다는 것을 느낀 알테뮤라는 마력의 힘으로 파나를 다시 살린다. 그가 사용한 마력은 글로브같이 시체를 부리는 것이 아니라 어둠의 힘으로 육체에 혼을 다시 넣는 수법이다.

새로운 도구들

*바람을 가르는 창(風切りの槍):바람을 찢는 가공할 위력의 창이다(AT+6)

*하딩(ハディング):보통은 손에 접어서 들고 다니는 휴대용 마법의 활이다(AT+6)

*공략의 도움:이 성은 전 시나리오의 방어진 보다는 약하지만 역시 마법사 부대가 많은 곳이다. 특히 한 길마다 마법사와 궁병부대가 2명씩 대기하고 있어 시간을 많이 초과할 것이다. 월다왕의 왼쪽과 오른쪽에 있는 마법사들한테로 통하는 길은 나중에 월다왕의 명령으로 끊어지니 미리 건너서 회복술사들을 물리치자. 월다왕을 이기면 잠시 기억이 돌아오는데 그것도 잠시뿐, 곧 몸에서 이상한 변화를 일으키고 죽는다. 월다왕이 죽고 다크 나이트인 제리올이 싸우려는데 디하르트가 레이라에 대한 얘기를 꺼내자 그는 제정신으로 돌아온다. 그와 월다왕은 죽기 직전 누군가가 마계의 벌레를 몸안에 심어놨는데 그 순간 몸이 완전히 회복된 대신 성격이 제정신이 아니게 됐다고 말한다. 그는 자신의 목을 쳐서 죽여달라고 하는데 전령이 나타나서 베르제리아의 마물이 레이라와 시민들이 있는 도시를 습격한다고 알린다. 제리올은 제시카에게 부탁해서 자신의 생명줄인 벌레를 빼달라고 부탁하고 잠시 남은 생명으로 레이라를 구하겠다고 한다.

다시 살아난 파나

사랑하는 여인 레이라를 위해서

시나리오 33. 충의와 더불어

＊시나리오의 요점:월다왕의 광기는 역시 베르제리아의 것이었다. 일시적으로 정신을 차린 제리올이 그 사실을 알려준다. 그리고 죽음보다도 더한 고통을 주는 수법을 써서 벌레로부터 해방된다. 그것은 사랑하는 여인 레이라를 구하기 위함이다. 라펠에서는 알테뮤라가 이끄는 마족이 인간을 습격하지만 에마링크는 반기를 든다.

＊승리조건:충사 라그의 격파

＊패배조건: 디하르트의 사망 레이라의 사망 시민들의 전멸

새로운 도구들

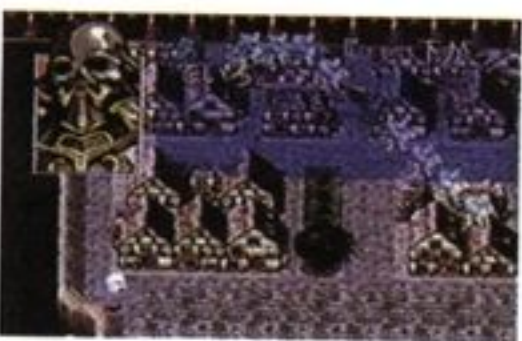
＊그람(グラム):철을 끊을 정도의 위력을 지닌 검(AT+6 용에 강함)

＊힘의 팔찌(力の腕輪):힘의 룬이 새겨진 팔찌(AT+1 DF+2)

＊백마술의 책(白魔術の書):위대한 성왕이 기록을 해놓은 책(고급 성직자들한테 사용하면...?)

＊공략의 도움:에마링은 자신은 마물로부터 시민들을 보호하겠다고 하고 일행들을 도와준다. 적들 중에 처음에 다가오는 공룡마물은 끔찍한 공격력을 지니고 있으니 주의하자. 에마링크쪽은 그렇게 오래 못버티니 턴을 넘기면 다크 나이트가 구원군으로 나온다. 다크 나이트가 제정신인 것을 보자 라그는 자신이 심어놓은 벌레가 효과가 떨어진 것을 알고 놀라워한다. 바랄과 전쟁을 일으킨 것은 모두 라그의 흉계였다. 그를 격퇴하면 그는 벌레의 마력으로 재생하려 하지만 랑그릿사에 당한 이상은 재생이 안되서 그는 최후를 맞이한다.

＊클리어 후의 이벤트:에마링크는 알테뮤라가 변했다며 그를 물리쳐 제정신으로 돌리는 것이 그를 위한 충의라며 일행들의 동료가 된다. 다크 나이트는 레이라에게 정체를 숨기고 제리올이었을 때 그녀에게 받은 펜던트를 돌려주며 가버린다. 깊은 밤 결전을 앞두고 디하르트는 자신의 마음을 여성에게 전하기로 한다(선택)

에마링크가 도와준다

다크나이트가 원군으로 온다

시나리오 34. 마음의 형태

＊시나리오의 요점:마검 알하자드에 선택되어 마족의 왕이 된 알테뮤라. 그는 리그리아 제국의 옥좌에 앉아 디하르트가 오기를 조용히 기다린다. 이제는 보젤이 되버린 알테뮤라를 물리치기 위해서 성검 랑그릿사를 앞세워 일행들은 제국으로 간다.

＊승리조건:알테뮤라의 격파

＊패배조건:디하르트의 사망

＊공략의 도움:드디어 최후의 순간이 왔다. 일행들은 각자의 갈길을 말하고 마지막 싸움에 접어든다. 이곳은 페르키아와 왕국에서 싸우던 시나리오와 비슷하지만 다른점이라면 바하무트가 두 마리나 포함되어 있다는 점이다.

바하무트는 이동력이 약하니 오기전에 많은 적들을 물리치고 바하무트가 접근을 했을때는 바하무트와의 싸움에 집중하자. 에마링크로 파나한테 접근하면 그녀는 옛날의 상냥하던 알테뮤라로 돌리고자 에마링크와 같이 설득한다. 하지만 그녀는 마성에 빠진 알테뮤라에 의해서 죽고만다. 우선 주의할 점은 알테뮤라가 출현하고 절대 파나가 서 있던 위치까지 접근하지 말라는 것이다. 알테뮤라가 쓰는 메테오 한방은 잘못하면 모든 유니트를 전멸까지 이끄니 지휘관의 체력이 높은 사람만 전진하여 뒤에서는 회복을 해주고 알테뮤라가 MP를 다 쓸 때까지 버티자. 알테뮤라는 무너지고 마의 검 엘하자드는 봉인이 되고 모든 이들은 각자 자신들의 삶의 터전으로 돌아간다. 그곳에서 자신들만의 삶을 위해...

이 이야기는 랑그릿사 1보다 훨씬 과거전의 이야기였다.

드디어 보젤이된 알데뮤라와 대결이다

파나도 알데뮤라를 설득하지만

인물들의 뒷얘기를 전해준다

숨겨진 스테이지 소개

1.『숲속의 규동집 주인공의 이동이 포인트

첫번째 숨겨진 스테이지로 4장~5장 사이에 잠깐 존재한다. 4장은 루나의 아버지, 트랜드의 거실로 하는 길목이다. 여기에서 주인공이 다른 방향으로 이동하면 숨겨진 스테이지로 갈 수 있다. 여기에서도 적의 병사가 존재하고 게다가 몬스터까지 있다. 이 시점에서의 주인공들의 레벨로는 조금 어렵지만 출격준비가 되어 있으므로 승병, 기병, 창병으로 대응한다. 또한 승리 조건은 20턴 이내에 규동을 주문하는 것. 먹으면 행운이 온다.

싸우고 있는 주인공들

2.『역대의 영웅들』-시카족과 친구하자

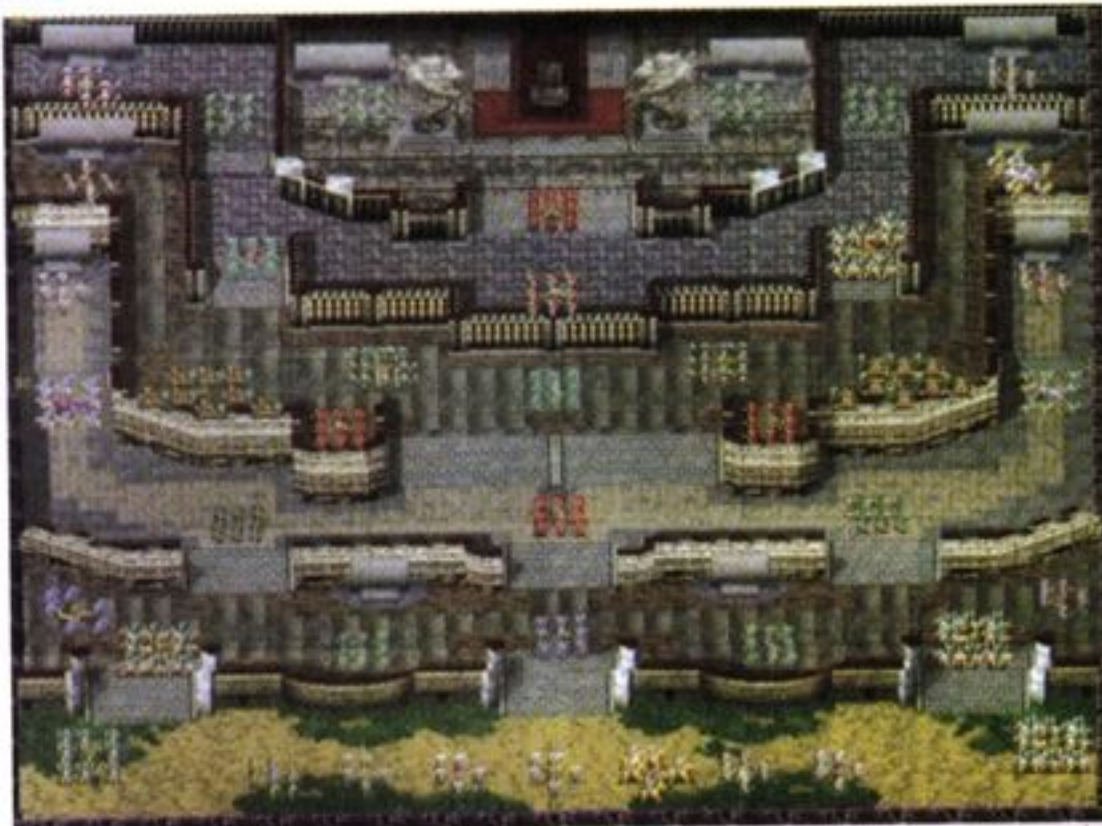
다음의 숨겨진 스테이지는 10장~11장 사이에 존재한다. 포인트는 시카데스안민족(시카족)의 추장에게 접촉하는 것. 10장은 소피아를 구출하기 위한 츠카이로를 격파할 때의 시나리오에 해당한다. 추장과 대화하고 그곳에서 「돌」을 선물받고 그 「돌」을 사용해서 숨겨진 스

테이지로 간다. 여기에서는 주인공들의 회화에 주목해야한다. 실은 어떤 사람들과 주역을 다투는 것이다. 이것을 기회로 적과 교전한다.

알테뮤라를 쓰러뜨리면 클리어!

〈힌트〉 한번 35스테이지을 클리어하고 그 후 3스테이지을 플레이한다. 알테뮤라를 설득해서 스테이지 클리어한다. 그 후 「****た」를 선택한다.

에서 유니트를 이동시키는 것으로 발견할 수 있다. 그러나 이것만으로 아이템을 입수하지 못할 수도 있다. 여유가 있을 때에는 맵 속을 샅샅이 뒤져 여러가지로 시험해 보는 것도 좋을 듯하다.

얼간이 주인공. 이것이 숨겨진 스테이지로 갈 수 있는 비결이야!

3. 『남자의 미학과 여왕님』

이번에는 무서운 무키무키맨이 있는 건물 앞에 도착했다. 이상한 사람들이 이상한 말을 하고 있군...

여기서의 키 포인트는 여왕님. 저 사람들이 말하는 여왕은 도대체 누구일까?

〈힌트〉 2면 . 푸르게 빛나는 장소(3개)를 디허트로 지나간다. 질문의 대답으로는 「인사한다(おかむ)」「우선 춤을 춘다(とりあえずおどる)」.

4. 『최강의 적』

최후는 역시 대단한 스테이지로 장식된다. 출현하는 적의 수와 파워가 굉장히 세다. 이제껏 격파해 온 적이 강력한 힘을 가지고 부활한 것이다. 게다가 여기에서는 우방의 지휘관 한명이라도 사망하면 게임 오버가 되어버린다.

그밖의 숨겨진 스테이지

그밖에 남은 2개의 숨겨진 스테이지는 둘다 후반 시나리오에 존재한다. 포인트로서 첫번째는 페라키아 격파의 시나리오로 「하니와」를 손에 넣을 것.

두번째는 최후에 알테뮤라를 격파한 시나리오 다음의 알테뮤라와의 대화 내용으로 숨겨진 스테이지로 가는 것이다. 상세한 내용은 알 수 없지만 특정 장소

DATA 「BATTLE」

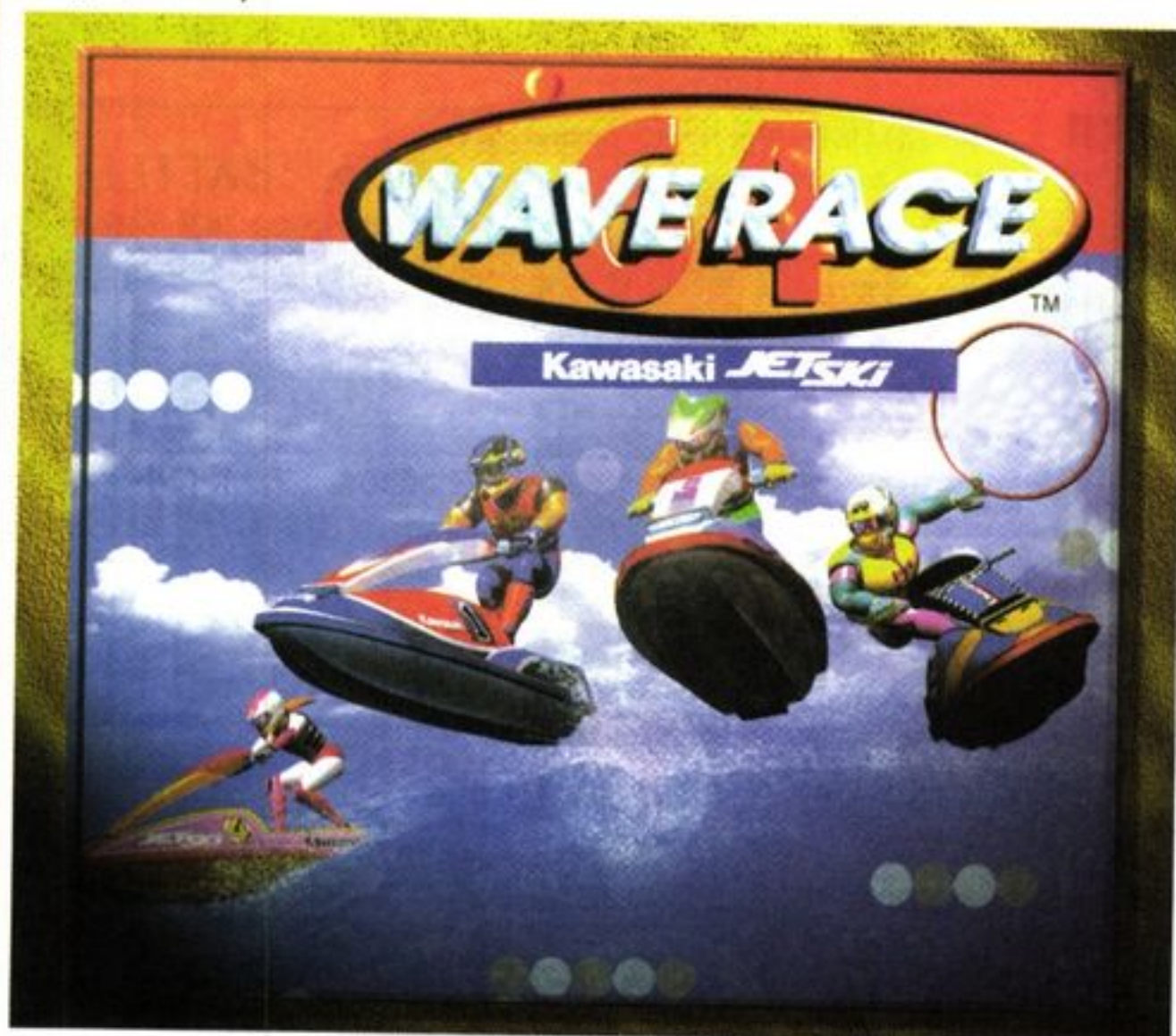
전투에 있어서 가장 중요한 전략중 하나가 되는 것이 이 클래스 대응표이다. 이 캐릭터 클래스라면 어느 클래스가 이길 수 있을 지 등을 이것으로 확인해두자.

클래스란 각 지휘관의 직업같은 것이다. 아래표에 게임에 등장하는 클래스를 발췌해 기재해 두었으므로 참고하면 편리하다. 보병은 파이터, 마보는 메이지나 소사라, 창병은 로드나 하이로드, 수병은 마만, 궁병은 아처, 승려는 프리스트, 도족은 어쌔신, 기마는 나이트와 하이랜더, 기궁은 보우나이트, 특마는 맨티코아, 비병은 페가서스나이트와 드래곤로드. 이외에도 존재하는 것이 있을 것이다. 클래스를 알고 싶은 캐릭터에 커서를 맞추고, c 버튼을 누르면 볼 수 있기 때문에 조사해 보자.

■표 보는 법

세로 클래스명은 아군, 가로 클래스명은 적을 나타내고 있다. 클래스 대응 방법은, 세로 클래스는 가로 클래스에 대해서 어떤 상성이 서로 있는지 나쁜 순서대로 ×, △, ○, ◎로 표시하고 있다.

적 / 아군	보	마	창	수	궁	승	도	기	기	특	비
보병			○		◎			×		△	
마병					○						
창병	△			△	○	△		◎	○	○	
수병			○		○			△			
궁병	×	△	△	△		△	△	×	△	△	◎
승려			○		○			△			
도족					○			△			
기마	◎	○	×	○	◎	○	○				
기궁			△		○						
특마	○		△		○						
비병					×						

※표의 기호는 근거리 공격(궁병과 비병만 원거리 공격)일 때의 상성입니다.

웨이브 레이스 64

장르	수상스포츠	현지 발매일	96년 9월27일
제작사	닌텐도	현지 가격	9800엔

닌텐도 64가 출현 한지도 4개월이 지났다. 발매와 동시에 마리오, 파일럿 만이 닌텐도 유저들을 위로 해줬을 뿐 그 동안 침묵으로 일관해왔다. 그런데 그런 침묵을 깨기라도 하듯 신감각 게임을 닌텐도에서 내놓았다. N64로서는 최초로 수상스포츠에 도전을 한만큼 기대만큼 보여주는 게임임에 틀림없다.

자연스럽게 달리기 위해 기본을 파악하자!

주목!

웨이브 레이스64는 어떠한 게임인가?

수상스키의 진면목을 볼 수 있는 최고의 스포츠 게임으로 실제 자신이 수상보드 위에 올라 타 운전하는 느낌마저 들게 하는 게임!

닌텐도의 능력은 어디까지가 한계일까?

닌텐도64의 능력은 어디까지일까? 배경과 캐릭터의 알맞는 조화로서 보는 사람으로 하여금 피로감을 덜어주는 그래픽. 그리고 랜더링 외에 호화스러운 그래픽의 연출로 플레이어를 사로잡는다.

이 게임의 공략에 들어가기 전에 알아둘 것이 있다. 기존의 역대 레이스 게임을 살펴보면 액셀과 브레이크가 항상 존재한다. 그중에는 드라이브중에 무기를 사용하여 상대를 제압한다거나 아이템을 사용하여 자신이 사용하는 자동차, 오토바이, 비행기 등의 능력을 파워업하기도 한다. 수상 레이스는 말 그대로 물위에서의 공방전이기 때문에 속력과 방향과 자세가 조화를 이루어야만 기분 좋게 물위를 달릴 수 있다.

웨이브 레이스64에서 액셀 조절이 가장 중요하다.

예를 들어 카레이스 게임은 속도 조절도 중요하지만 드리프트가 순위를 결정하는 요소로 지정되어있는 반면 웨이브레이서64에는 속력의 조절을 중요점으로 두고 있다.

웨이브 레이스의 조작법

일단 공략에 들어가기 전에 제트스키의 조작법을 알고 있어야만 웨이브레이서64를 더욱 재미있게 즐길 수 있을 것이다. 조작은 물론 아날로그 스틱으로 이루어진다.

제트 스키의 기본적인 동작 스타트!

❶레이서의 자세에서 중심을 이동할 수 있다.

스틱을 위로 레이서가 자세를.. 음..자세가 됐군!

이러다 뒤로 뒤집어지지는 않을지..

❷크릭 턴

레이서의 몸이 물살에 닿는다. 큰 회전을 원할 때

❸노멀 턴

크릭 턴보다는 변화가 크지 않다

❹AIR TURN

공중에서 방향이 바뀌면 착지와 동시에 착지 방향으로 달릴 수 있게 된다.

❺ACCSEL

A, Z버튼으로 속력을 낼 수 있다.

❻CAMERA WORK

C버튼으로 시점 변경이 가능하다.

❼R트리커: 슬리프 주법

슬라이드를 하면 턴으로 곧바로 이어진다.

이것은 사용하는데 있어 많은 반복을 요구하는 테크닉이다. 3D 스틱을 방향을 위로 하고 수면에 닿을 듯 바닥을 짚고 턴을 한다.

빨리 달릴 수 있는 테크닉 중 하나이다. 푸슈주법은 파도가 심한 곳을 주행할 때의 필수 테크닉이다.

머신을 이용해서 레이서의 묘기를 관람하자

이런 묘기는 점프대를 빠른 속력으로 패스하면서 같이 스틱의 방향 조작에 따라 여러가지 모션을 구경할 수 있다.

루 프
점프대에서

트위스트
점프대에서

백워드
엑셀OFF중에

핸드 스텐트
엑셀OFF중에

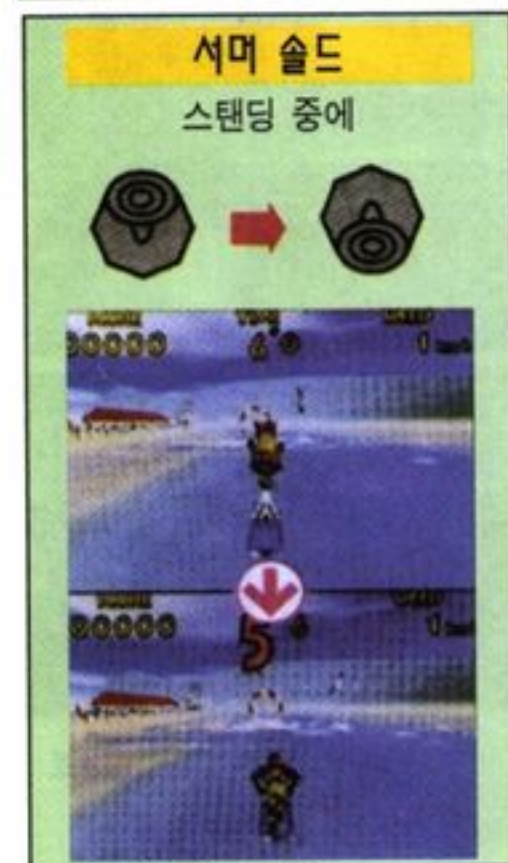
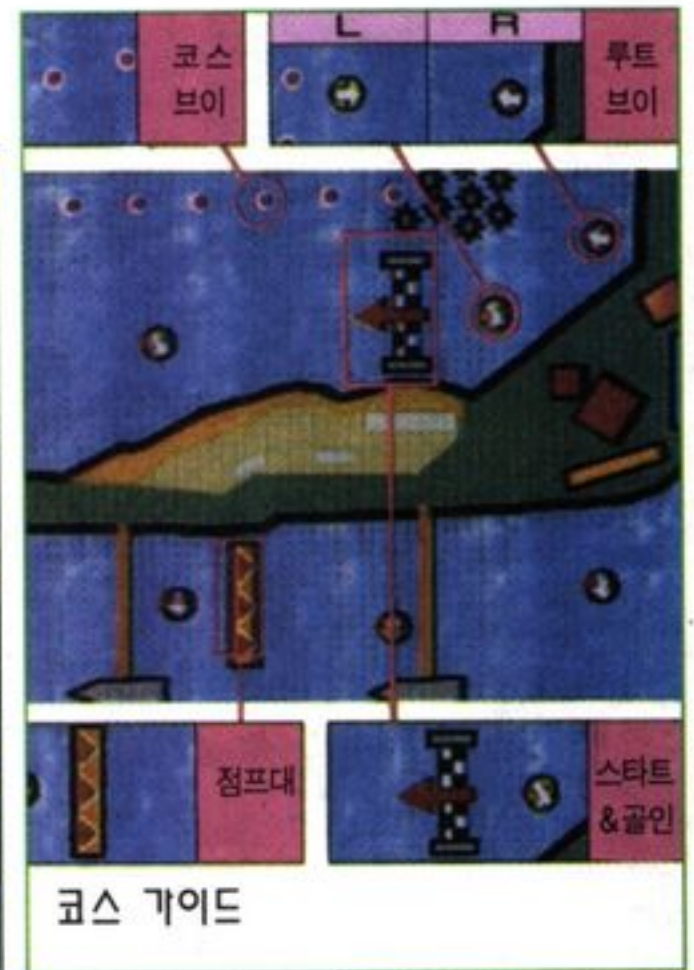
서브마린
점프대에서

서브마린
롤점프 하이점프

서머 솔드
스탠딩 중에

스탠딩
엑셀OFF중에

코스 브이 / 루트 브이 / 점프대 / 스타트&골인

코스 가이드

라운드 클리어에 필요한 포인트	노멀 클래스	하드 클래스	익스퍼트 클래스	레이스 결과 입수 포인트	
제 1라운드	1포인트	2포인트	2포인트	1위	7포인트
제 2라운드	2포인트	4포인트	4포인트	2위	4포인트
제 3라운드	4포인트	6포인트	8포인트	3위	2포인트
제 4라운드	8포인트	10포인트	12포인트	4위	1포인트
제 5라운드	12포인트	14포인트	16포인트	5위	0포인트
제 6라운드	16포인트	21포인트	23포인트		
제 7라운드		28포인트	30포인트		
제 8라운드			37포인트		

자! 이제부터는 위의 설명을 기초로 하여 다음 소개하는 노멀 코스와 하드 코스를 재미있게 플레이해 보자.

그렇다면 그전에 클래스마다 클리어 포인트가 어느정도인지 알아보도록하자.

이것은 파일럿 윙스64와 유사한 시스템으로 각 코너마다 그에 해당되는 커트라인에 못들면 자격 박탈이 되며 5번의 MISS가 일어나면 RETIRE이다.

이것이 웨이브 레이스64의 룰인 것이다.

3가지의 모드

노멀 하드 익스퍼트로 갈수록 라운드의 수는 증가한다. 그리고 당연히 난이도도 난해지기 시작한다.

노멀 코스의 출발!
코스1

산디비치

두군대 커브 트는 장소만 주의하면 무난한 코스!

shout 어드바이스

1.모래사장쪽으로 가지 말자

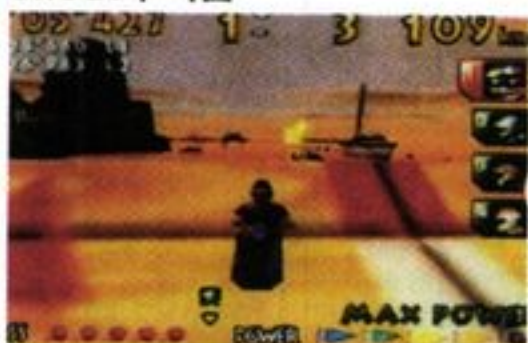
2.직선으로 브이를 클리어하자

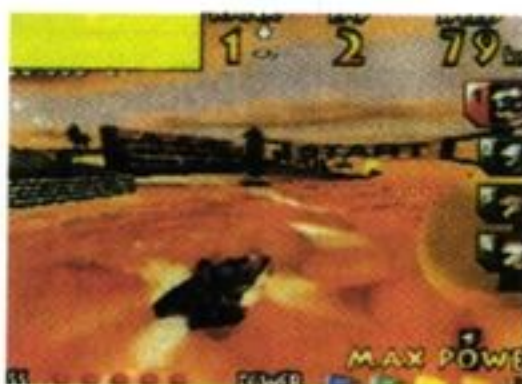
3.안쪽으로 파고들자.단, 모래사장에 주의!

코스2

점프대의 출현! 직선으로 스피드 코스이다! 장난도 한번쯤은 OK!

산세트베이

shout주의점

1. 점프대에 곧바로 진입하여 스피드 있게 플레이

2. 짧은 커브를 돌 때 리듬있게 핸들을 꺾자

3. 마지막 랩을 턴할 때에는 숏커트로 승부하자. 파워 다운이 되면 곤란!

코스3

하얀 안개로 둘러싸여 시야가 가려지는 난코스인 만큼 주의

미들 킬레이크

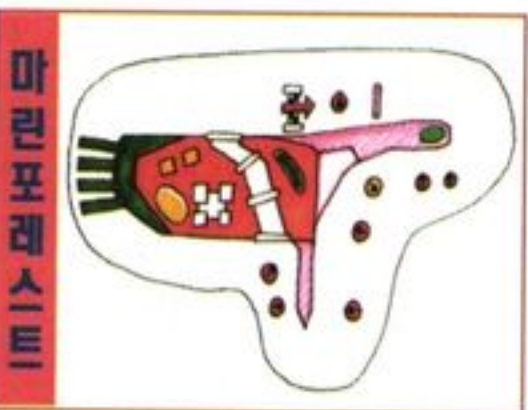
shout 어드바이스

1. 작은 섬은 오른쪽으로 회전하는 것이 지름길이다

2.라이벌 머쉰과의 충돌을 피하며 루트브이에서의 리듬을 잊지 말자

코스4

연속적으로 일어나는 큰 파도에 핸들을 놓치지 말았으면....

마린포레스트

shout 어드바이스

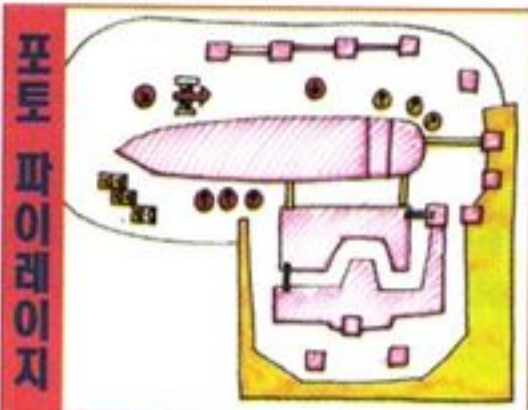
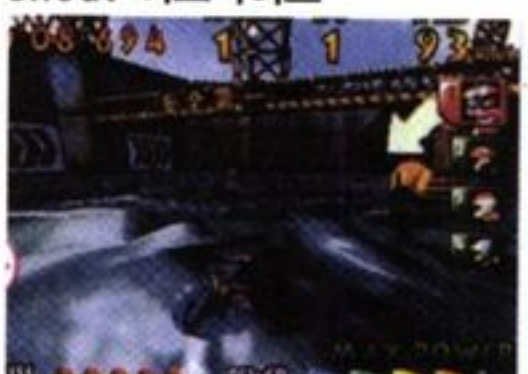
1. 파도를 타면서 숏컷트

2. 장애물 출현. 떠다니는 나무상자 발견! 이리저리 피하면서 질주

3. 곡절이 심하다. 스피드한 턴 테크닉이 요구되는 코너이다

코스5

거대한 유조선이 벽이되어 그 사이사이를 질주!

포트 파이레이지

shout 어드바이스

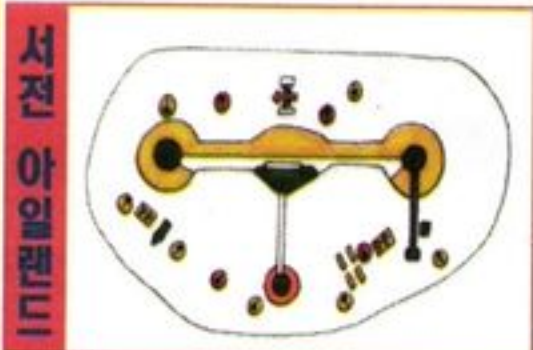
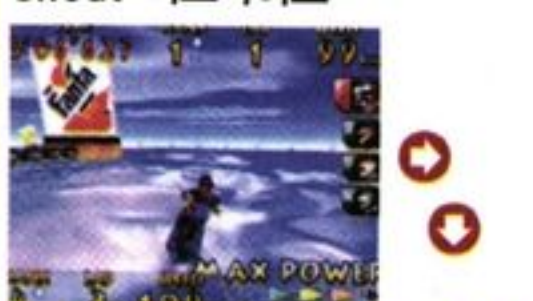
1. 드럼통이 있는 곳에서 오른쪽으로 커브를 틀자

2. 이곳도 곡절이 심하다 빠른 스피디로 직각으로 턴을 하도록

3. 점프대가 있다. 이고 그러나 이곳에서는 이용 하지 않는 것이 낳을 듯.

코스6

주위를 계속 배회하다 보면 해수면의 높이가 변화하는 코스

서전 아일랜드

shout 어드바이스

1. 조류의 변화에 주의하자.윽~ 물결의 방향이 이상하다~~

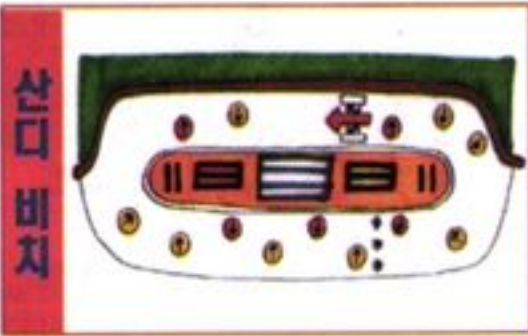
2. 돛대 사이를 가볍게 빠져나간다면 괜찮은 레이서

3. 처음에는 다리까지 물이 차 있어 스틱을 위로 누르고 있는다. 그리고 잠수. 잘 될까? 그 다음에는 수면이 가라앉아 있다

하드 코스 출발!!

코스1

백 스트레이트에 장애물이 출현!

산디 비치

shout 어드바이스

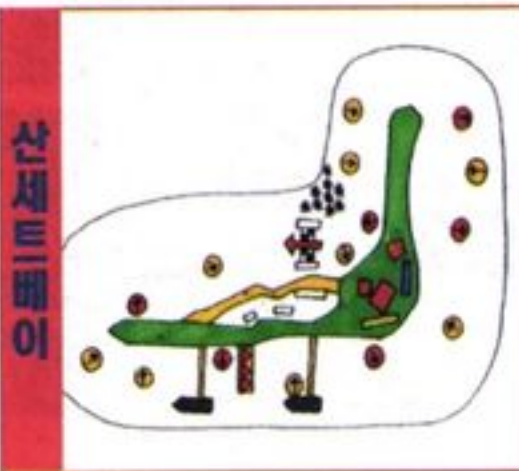
1. 첫번째 코너를 돌면 자세를 바로 잡고 긴장의 시간을 갖자

2. 지뢰를 건드리면 큰 일이다

3. 코너를 돌고 방향을 정하자

코스2

멋있는 공중턴이 브이 클리어의 필수 테크닉

산세트베이

shout 어드바이스

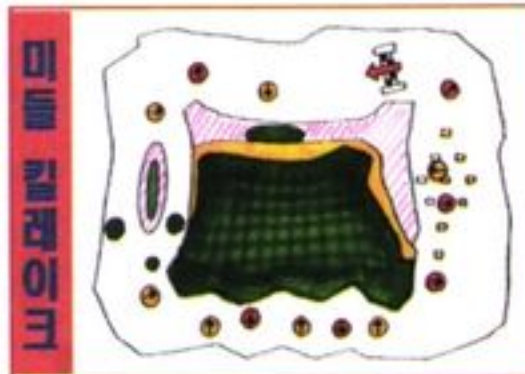
1. 점프대에서 왼쪽 앞방향으로 점프하자

2. 루트 브이가 지그재그로 배치되어 있다. 공중턴으로 클리어

3. 이번에는 지뢰 근처에 장애물이 있다. 숏커트를 잘 이용하자.

코스3

2개의 난관 루트가 승리와 패배를 결정짓는 곳

미들 킬레이크

shout 어드바이스

1. 이곳은 4각 링을 질주하는 느낌이다. 2번째 코너를 돌면 루트 브이들이 진을 치고 있는데 이곳에서는 리듬이 매우 중요하다

2. 말뚝 사이에 루트 브이 2개가 기다리고 있다. 잠시 큰 회전으로 이 위기를 모면해 보자. 긴장의 연속일 것이다

코스4

2회째부터 통과하는 수로를 놓치지 말자.

마린 포트레스

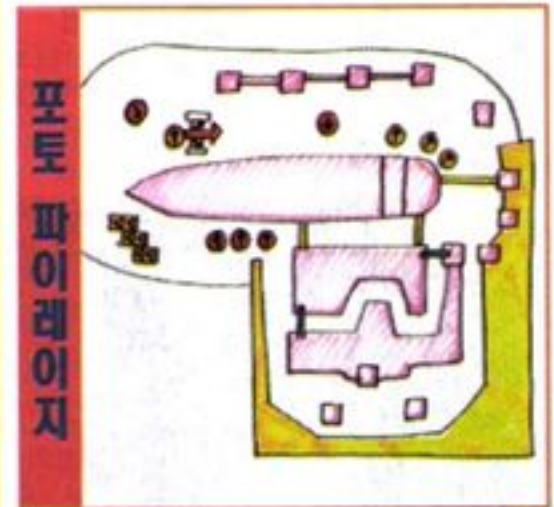
shout 어드바이스

1. 떠다니는 판자에 부딪치지 말자

2. 2회째부터 수로가 열리므로 이곳으로 들어가자

코스5

최강의 레이서가 되고 싶다면 숏컷트를 열심히.

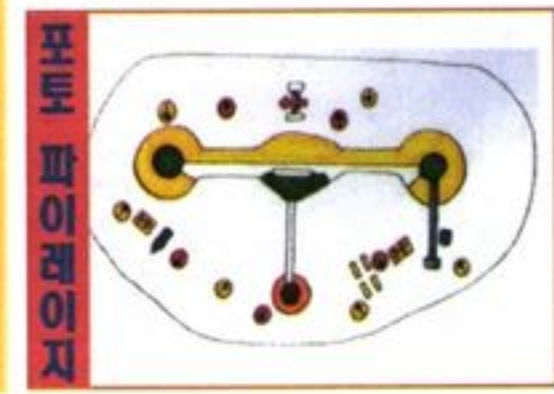
포토 파이레이지

shout 어드바이스

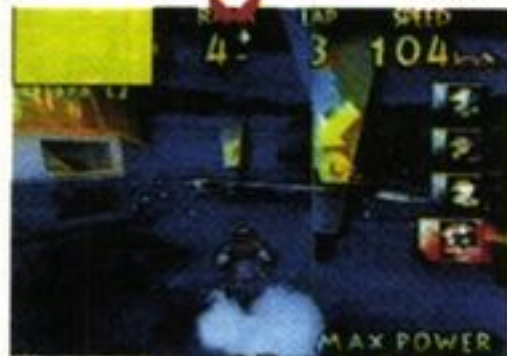
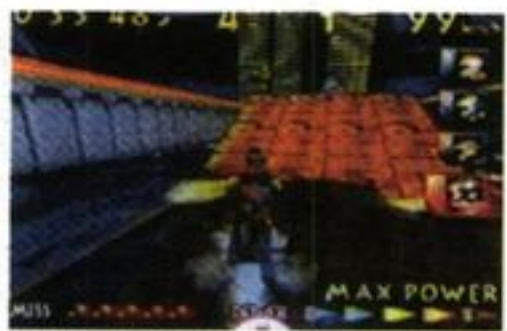
1. 2개의 루트가 출현 돌기 직전 엑셀 OFF 다음 코너 보이면 엑셀 ON!

2. 그 다음에는 점프대가 있다. 이것을 이용해 방향을 정하는 것이 도움이 될것이다

코스6

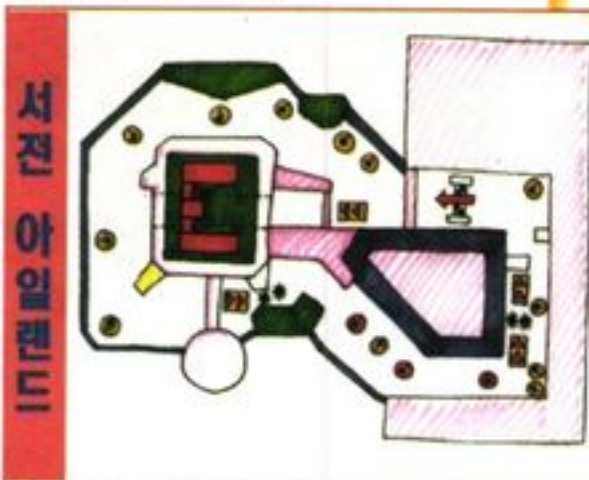
점프대를 이용해서 지뢰밭(?)을 통과하자

포토 파이레이지

shout 어드바이스

1. 스타트지점 앞의 점프대에서 실패하면 헤매게 되므로 오른쪽 루트로 가는 편도 괜찮을 듯...

2. 모래사장에서 숏커트로 진행하자

3. 비결은 2개의 점프대가 기다리고 있다. 성공하면 곧바로 공중 턴으로 연결!

코스7

태풍주의 경보발생! 큰파도가 일고 있다. 핸들을 놓지 않도록 주의를 요하는 코스!

서전 아일랜드

shout 어드바이스

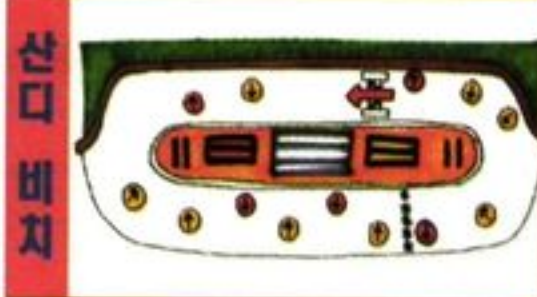
1.난파선 속의 루트 브이에 주의하면서 코너웍을 하자.

2.큰 파도의 난코스에서는 우회가 최고! 점프대는 지나치자

익스퍼트 코스 출발!!!

코스1

루트 브이의 설정이 미묘하고도 교묘하게 되어 있어 플레이어를 혼란속으로 ...

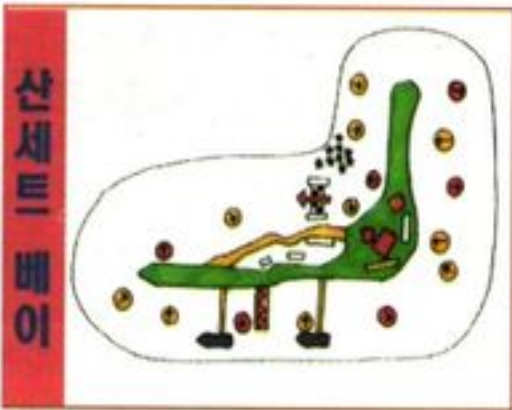
산디 비치

shout 어드바이스

1.B버튼은 언제라도 누를 수 있도록 준비하고 있자. 물론 지뢰도 주의하자

2. 최종 코너부터는 단숨에 통과하자

코스2

속도보다 정확함을 잊지 않는다면 무난하게 1위로 등극할 수 있는 코스

산세트 베이

shout 어드바이스

1.첫번째 코너는 크게 도는 것이 좋다

2.점프대에는 경사 진입

3.점프대를 지난 후 코너에서는 빠지는 각도가 중요하다는 걸 잊으면 안된다.

코스3

무리하게 1등을 노리지 말고 조심스럽게 진행하면 OK!

미들 킬레이크

shout 어드바이스

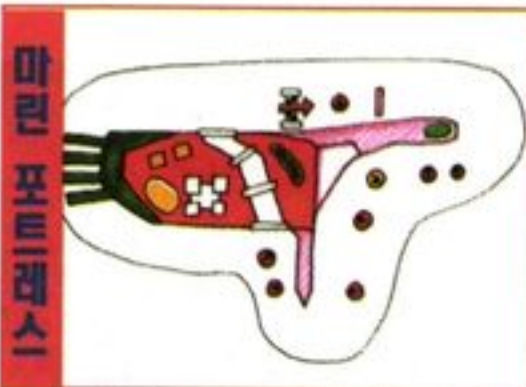
1.첫번째 코너에서 불쑥 튀워나온 벽과의 충돌에 주의하자.

2.루트 브이는 간단하게 되어 있으므로 리듬만 잃지 않으면 OK.

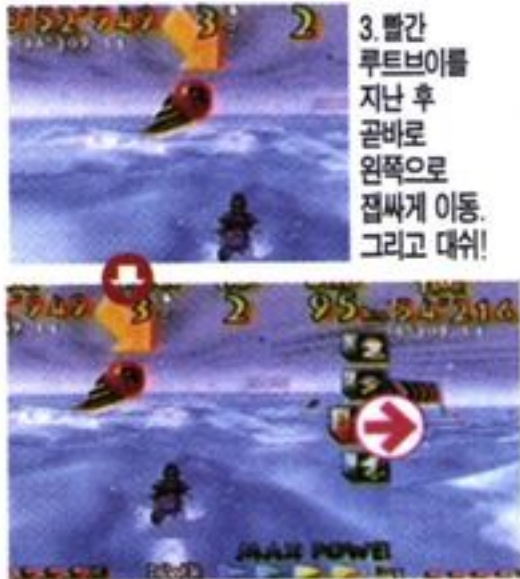
3.지금까지 그래왔듯이 말뚝지대는 천천히 진행하자

코스4

파도의 영향을 생각해서 자신의 라인을 수호하자.

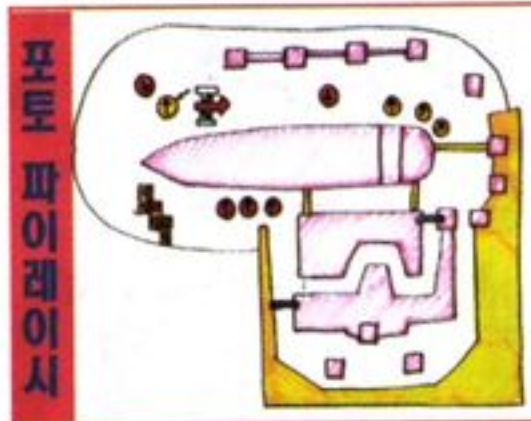
마린 포트레스

shout 어드바이스

1.2회째부터는 안전하게 통과할 수 있다

2.수로의 나무상자에 주의하면서 주행하자

3.빨간 루트브이를 지난 후 곧바로 왼쪽으로 잽싸게 이동. 그리고 대쉬!

코스5

플레이어가 얼마만큼 숏커트 루트를 잘 달릴 수 있는냐가 열쇠

포토 파이레이시

shout 어드바이스

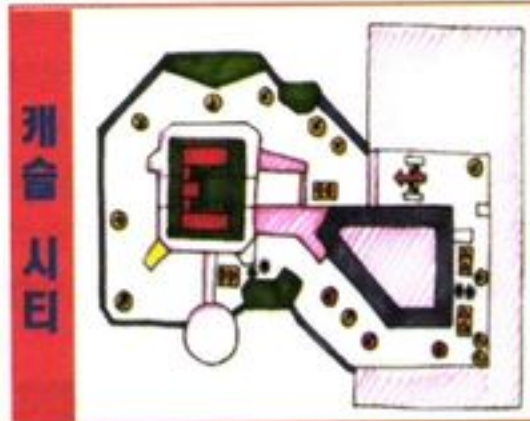
1.2회째 부터는 안전하게 통과할 수 있다

2.숏컷트 루트를 끝까지 달리자. 액셀 ON.OFF에 유의하면서 적절히 조절하는 것이 좋을 것이다

3.이번 점프대에서 낮게 점프하는 것이 이로울 듯하다

코스6

점프대는 무리하게 탈 필요는 없다.

캐슬 시티

shout 어드바이스

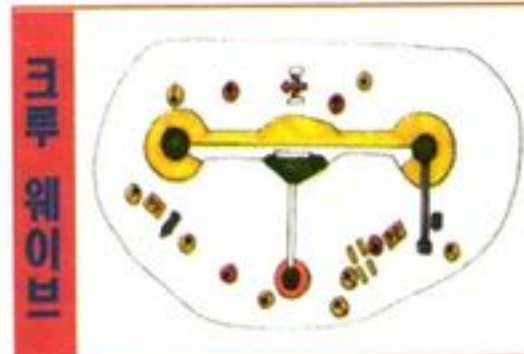
1.하드모드에서는 점프로 벽을 뛰어 넘었지만 익스퍼트 모드에서는 그 벽이 높아져 곤란하다. 그러므로 서브마린(잠수)으로 벽을 통과하는 수밖에 없다

2.지뢰의 수가 증가했다. 점프대를 이용하는 것보다 그냥 지나치는 것이 낳을 듯..

3.최종코너의 이상적인 클리어는? 점프대를 이용한다면 공중에서 턴하는 것은 필수이며 밑으로 간다면 빠른 속도로 승부하자

코스7

얼음에 헤갈리지 말고 확실하게 안쪽으로 붙어서 진행해야만 하는 코스

크루 웨이브

shout 어드바이스

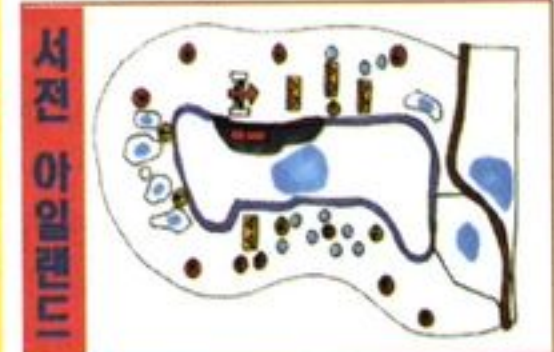
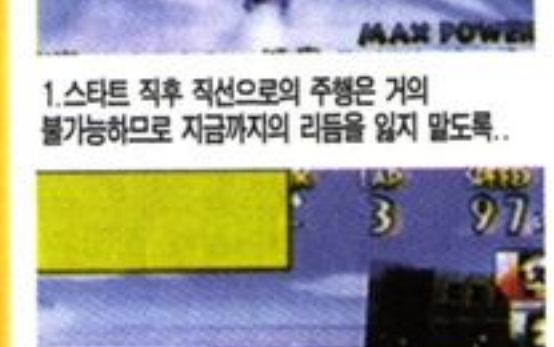
1.지도상에도 보이듯이 오른쪽의 조그만 수로로 통과하자

2.그 다음 2번째 코너에서는 바깥쪽에서 안쪽으로 돌아라

그 다음 코너는 빙판이다. 이곳에서는 미끄러지듯이 주행하자

코스8

초대형 파도와 난코스가 플레이어를 황당하게 만든다.

서전 아일랜드

shout 어드바이스

1.스타트 직후 직선으로의 주행은 거의 불가능하므로 지금까지의 리듬을 잃지 말도록..

2.첫코너 이후 이곳을 피해가려면 왼쪽으로

3.1회째의 서브마린은 힘들다. 점프대를 타고 질러가도 무난하고 그게 아니면 옆으로 돌아가는 것도 안전주행의 기초일 것이다

젤다의 전설 GB

지난달에 이어서 이번호 GB 연재 공략은 레벨 4부터 시작하여 마무리를 짓는다. 챔프 지면을 통해 부족한 부분이 있으면 전화를 거시고 담당자에게 문의를 해주시기 바랍니다.

공략 레벨 4

레벨4는 꿈의 사당에 있는 오카리나를 획득하고, "물고기의 노래"를 배우는 일, 레벨4 던전 『낚시꾼의 용소(龍沼)』를 클리어하는 것이 주요 줄거리이다. 던전의 장치도 꽤 심술궂기 때문에 던전 공략의 페이지에서 확실히 예습하자.

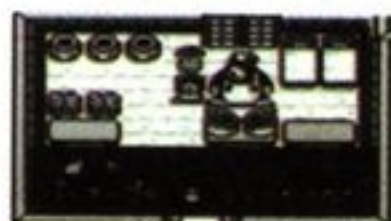
1~ —— 공략 순서
—— 하트의 조각
—— 비밀의 조가비
—— 요정의 샘
~ —— 보물

그림 1,2의 지도위의 번호는 다음의 스토리 공략편의 번호와 같다.

1.꿈의 사당

『열쇠의 움막』에서 페가수수의 신발을 손에 넣었다면, 메이베 마을의 북쪽에 있는 『꿈의 사당』에 가보자. 이 안에는 루비가 들어간 보물상자 이외에도 엄청 중요한 아이템인 "오카리나"가 있다. 적이나 바위는 몸으로 막을 수 있으니까 그냥 돌진하면 된다. 다음은 남서에 있는 동물 마을로 향하자.

2. 벌집을 파인애플로

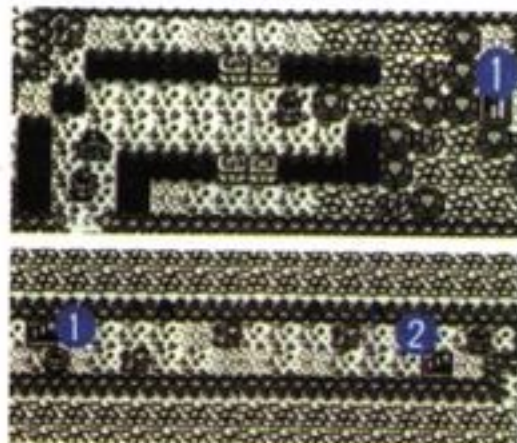
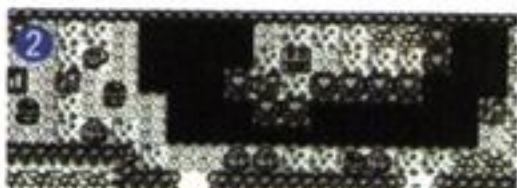
대쉬 점프를 구사하고 남서부로 향하면 그 앞에는 동물마을이 있다. 마을에 도착하면 바로 요리사 쿠마의 집을 찾아라. 쿠마는 벌집과 파인애플을 교환해 준다. 그리고 나서 마을사람 (마을 동물?)에게 말을 걸고 다닌다.

벌집을 주면 파인애플을 받을 수 있다.

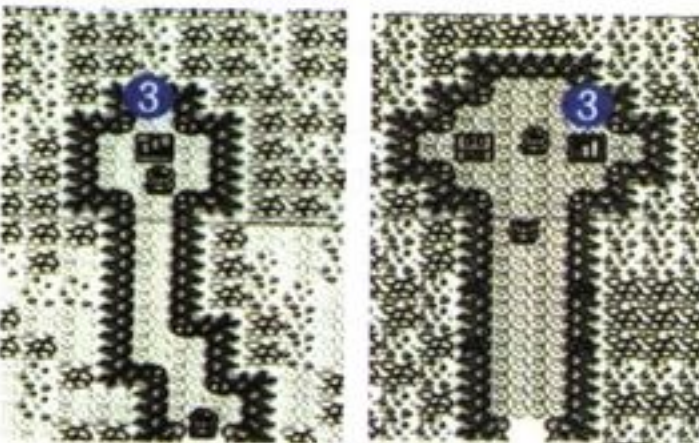
3.해마를 물리쳐라

마을 사람들의 이야기로는 가아나 사막으로 가는 길을 잠이 덜 깬 어리어리한 해마가 막고 있는 것 같다. 어떻게든 마린의 노래를 들려 줄 수 있으면 좋을 것 같다. 그러니까, 메이베 마을에 도착해서 해안에 있는 마린을 데려오도록. 노래를 들으면 해마는 깜짝 놀라서 잠이 깬다. 그리고 나서 마린으로 부터 "물고기의 노래"를 배워두자. 단 오카리나가 없으면 배울 수 없다.

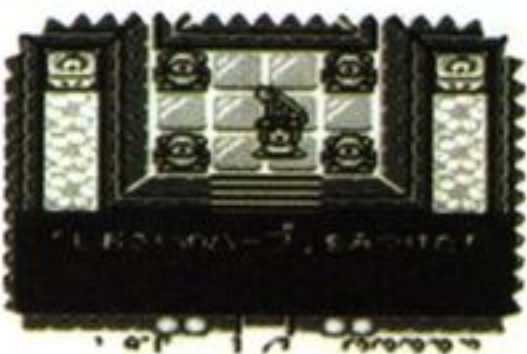
아직 잠이 덜깬 해마. 검으로 찔러도 전혀 일어나지 않는다

4. 파인애플을 하이피 스카스로

가아나 사막에서 "낚시꾼의 열쇠"를 입수했다면 초원의 북쪽에 있는 레벨 4 던전 『낚시꾼의 용소』로 향하자. 입구에 겨우 다다르기 위해서는 주위를 꽤나 돌아서 가야 하는데 (아래의 지도가 그 통로), 그 도중에서 바바루라는 남자와 만난다. 배가 고픈 그에게 파인애플을 주면, 하이피스카스를 준다. 동물마을에 도착해서 염소의 집에 가면 꽃은 편지로 변하지만 우선은 앞으로 나아가자.

박쥐는 처음에 움직이지 않으니까 발견하기 힘들다. 주의하라

저 보물상자는 혹 숏을 얻지 않고는 열 수 없다

파인애플을 이고 있는 바바로의 옆으로 하이피스카스를 거는 링크. 다음은 편지다!

공략 레벨 4 『낚시꾼의 용소』

이 던전은 트랩이 굉장히 재미있다. 차례로 마루를 밟지 않으면 열리지 않는 문이나 낚시꾼의 물갈퀴를 사용해서 물로 잠수하지 않으면 열쇠를 얻을 수 없는 트랩 등 잔뜩 있다. 게다가 그 이외의 방법은 눈에 띄지 않기 때문에 던전의 수수께끼를 즐길 수 있다. 우선 물갈퀴를 얻는 것이 첫째.

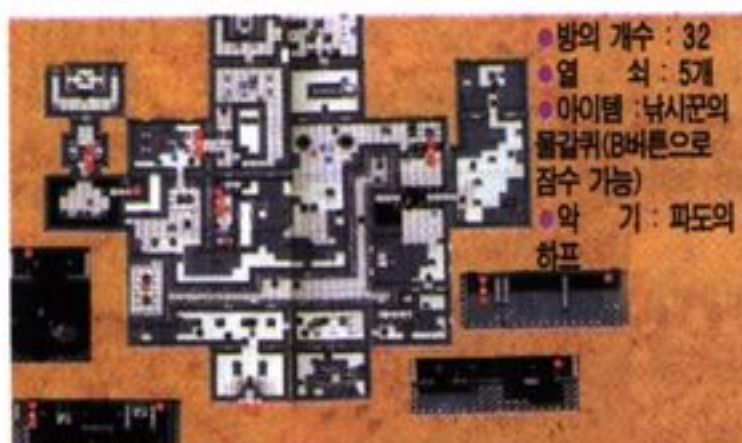
물속의 전투를 마치고 사이렌의 악기를 입수하는 순간. 악기는 이제 4개!

보물 가이드 "하트 조각"과 비밀의 조가비

레벨4는 하트 조각이 3개가 있다. 그다지 어려운 것이 없기 때문에 재빨리 찾아라. 또한 조가비는 3개. 이것도 하트 조각과 같이 장소만 알면 특별히 어려운 것은 없기 때문에 빨리 얻도록.

문제는 13의 동굴이다. 이 동굴 안에는 확실히 보물 상자가 있지만 이것이 문제이다. 설레는 마음으로 열어 보면 안에 있는 것은 『좋』! 크고 강하지 않은 만큼 좀 애석하다. 이런 때에는 14의 동굴에서 50루피를 얻는 것으로 마음을 달래자.

페가수수의 신발을 사용해서 대쉬! 쓸모없는 바위를 부숴버려라

여기에서 링크를 나무에 몸을 맞추게 하라.
조가비가 떨어져 온다

낚시꾼의 용소 전체 지도

●방의 개수 : 32
●열　쇠 : 5개
●아이템 : 낚시꾼의 물갈퀴(B버튼으로 잠수 가능)
●악　기 : 파도의 하프

A: 실내의 적을 전멸 시켜라. B:버튼을 누른다. C:마루를 순서대로 밟는다.
D:촛대에 불을 붙인다. E:움직이는 블록을 정리한다. F:폭탄으로 벽에 구멍을 낸다.
G:항아리(조각)을 벽(문)에 던진다. H:두개의 체스를 던져 세운다.
L:마루를 움직여서 메운다. I:화살을 쏜다.

낚시꾼의 용소

⑤와 ⑥의 방은 마루가 있는 포인트를 차례로 밟아가는 것으로 문을 여는 장치이다. ⑤의 방은 그 차례를 빛으로 가르쳐 주니까 그대로 밟으면 괜찮지만 ⑥의 방은 누구도 차례를 가르쳐 주지 않는다. 그렇지만 차례는 ①의 방과 같기 때문에 메모해 두면 괜찮다.

②의 방에서는 나오는 적을 전멸시키면 작은 열쇠가 보이지만 아래로 떨어져 버린다. 이것은 "낚시꾼의 물갈퀴"를 가지고 있지 않으면 가질 수 없는 열쇠이다. 의 방의 물속에 있는 것이 그 열쇠이다.

④의 방의 문은 레버를 잡아당기는 것으로 열 수 있다. 하지만 시간이 지남에 따라 문은 다시 닫혀가기 때문에 재빨리 방에서 나올 것.

①의 방에 있는 금이 간 블록은 폭탄으로 제거 할 수밖에 없다. 다른 곳에서도 말 하겠지만 금이 간 벽이나 블록에는 우선 폭탄을 시도해 보는 습관을 들일 것.

③은 모든 보스의 방이다. 회전 자르기로 간단히 물리칠 수 있다. 사각의 방위에서 구석 두개는 일단 안전 지역이다.

⑨는 보스의 방. 떨어져 오는 블록 조각에 주의해서 싸우자.

■ 기술 코너

이것은 게임의 허점을 찌르는 듯한 플레이어의 한계를 시험하기 위해 준비한 것 같은 기술이다. 우선 링크를 사다리가 있는 곳까지 데려온다. 그리고 사다리와 블록(마루)의 한 가운데에 오게 세운다. 이때 조금이라도 좌우로 쏠려 있다면 안된다. 세심한 조정에 신경을 써서 완벽하게 링크가 사다리와 블록의 사이에 오면 10자 키를 아래로 넣어준다. 그러면 사다리를 미끄러 떨어지듯이 링크가 쾅하고 아래로 떨어져간다. 이것이 미조정없이 가능하게 되었다면 오늘부터 사다리에서 즐겁게 떨어질 수 있다.

공략 레벨 5

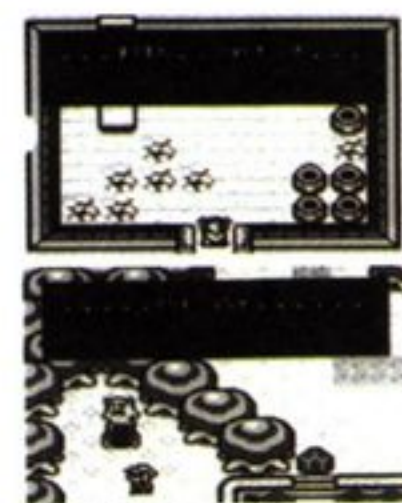
레벨 5는 항상 따라다니는 요괴를 무덤으로 되돌려 보내고 레벨 5 던전『메기의 큰입』의 입구를 열어 던전을 공략하는 것과 오카리나의 2개의 노래를 배우게 하는 일이 주요 줄거리로 되어 있다. 그 이외에도 물물교환의 결과를 보는 대 이벤트도 기다리고 있다.

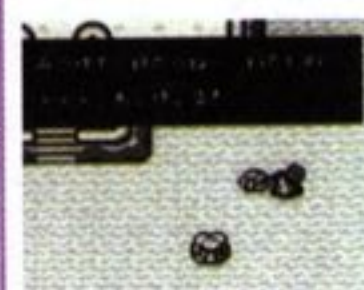
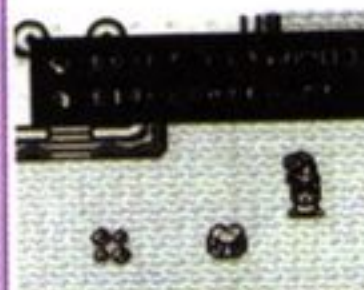
1~ —— 공략 순서
♥ —— 하트의 조각
◎ —— 비밀의 조가비
★ —— 요정의 샘
● ~ —— 보물

이 지도상의 번호는 아래의 스토리 공략의 번호와 같다.

1. 요괴 도중기

『낚시꾼의 용소』를 공략한 후 적당히 걸어가면 어느사이엔가 요괴가 뒤에 따라 붙을 것이다. 이야기에 따르면 그는 후미진 빈집에 살고 있는 것 같다. 집으로 데려가면 다음엔 묘지로 돌아가고 싶다고 한다. 그래서 묘지로 데려가주면 답례로 비밀의 조가비가 있는 곳을 알려준다.

요괴의 부탁을 들어주지 않으면 던전의 입구는 열리지 않는다

2. 인어의 부탁

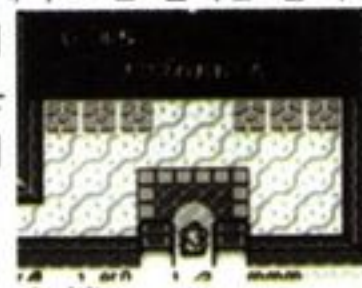
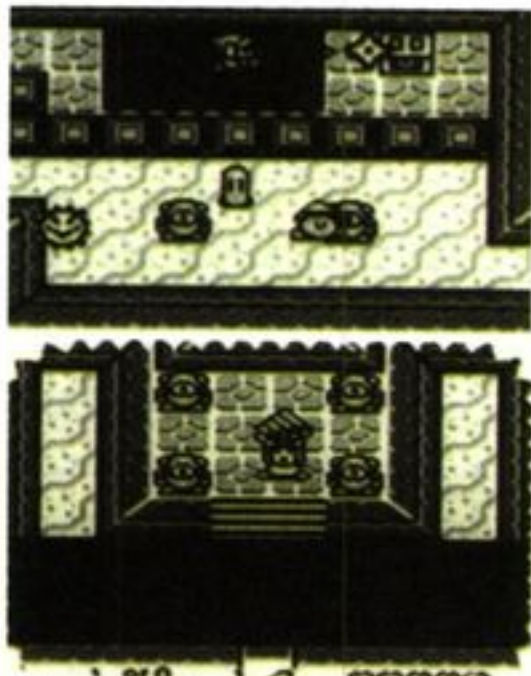
『메기의 큰입』에 가기 위해서 후미를 헤엄치면 인어가 부탁을 한다. 그러면 동물마을에 가서 염소로부터 편지를 받아서 이상한 숲에 살고 있는 라이트에게 전한다. 그러면 빗자루로 변해서 야호 할머니에게 전달하면 낚시 바늘로 변한다. 마지막으로 다리 아래의 낚시꾼에게 바늘을 전하면 OK다.

요괴의 부탁을 들어주지 않으면 던전의 입구는 열리지 않는다

요괴의 부탁을 들어주지 않으면 던전의 입구는 열리지 않는다.

3.『메기의 큰입』으로

레벨 5 던전『메기의 큰입』이 있다. 아래 그림의 위치까지 헤엄쳐 가서 B버튼을 누르면 입에 닿는 길을 발견할 수 있다. 여기를 벗어나면 입구로 다다를 수 있다.

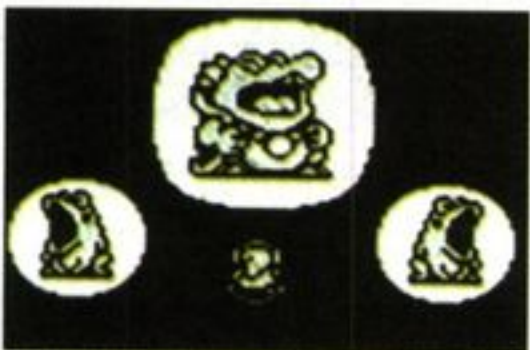
이 위치에서 잠수한다

4. 레벨 5『메기의 큰입』

이 던전의 장치는 기본적으로 혹숏을 사용하지 않으면 클리어할 수 없다. 혹 숏을 입수하기 위해서는 달아난 중보스를 4개의 방을 돌아서 4번 무찌르지 않으면 안된다. 방을 도는 순서는 지도상의 기호를 보아라. 방의 네 구석의 블록의 수에서 도는 순서를 알 수 있게 되어 있다. 남은 것은 무찌르는 것뿐.

훅숏을 사용해서 던전을 클리어하고 5번째의 악기를 입수한다

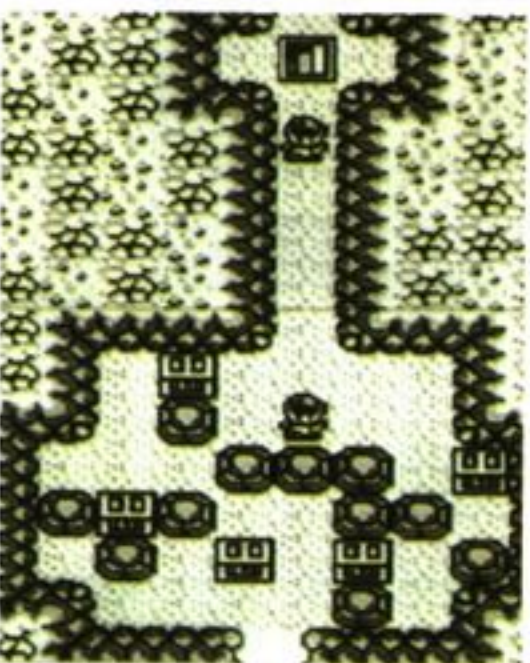
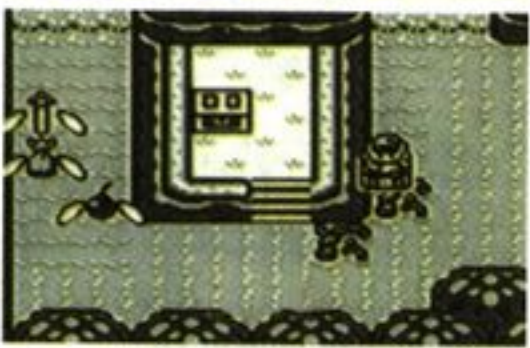
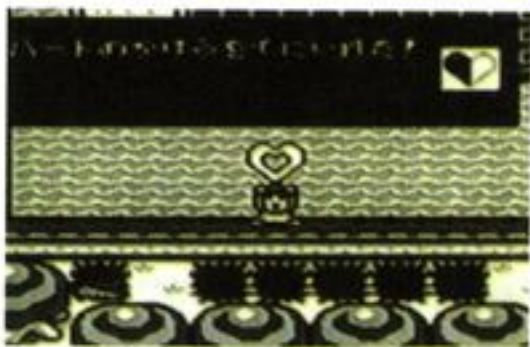
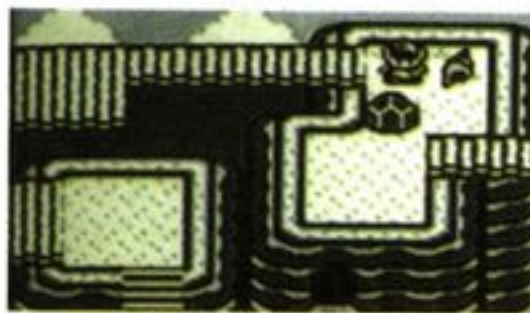
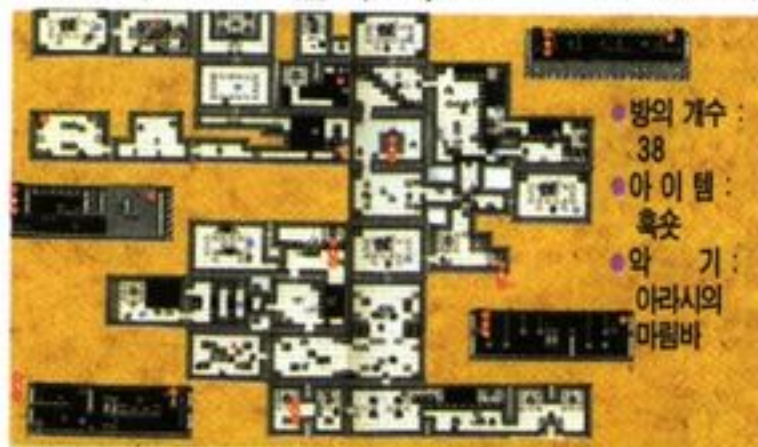
5.오카리나는 노래한다.

던전을 클리어하면 다음은 노래를 배우러 가자. 2곡째의 노래는 "개복치의 맘보". 이 곡은 불면 변덕스런 트레시의 집에 가깝게 와프할 수 있는 것. 죽을 것 같은 때에 불어라. 그리고, 3번째 곡은 "가엘의 소울"이다. 이것을 배우지 않으면 레벨 8의 던전에 들어 갈 수 없다. 2번째 곡은 배우지 않아도 클리어할 수 있지만 역시 개복치군은 만나는 것이 좋을 듯.

개복치의 맘보를 가르쳐 주는 개복치군. 레벨 4던전"낚시꾼의 용소"의 동쪽에 있는 동굴 속이다.

가엘의 소울 은 귀신의 노래. 아무리 깊이 잠들어도 한번에 일어난다. 장소는 메이베마을 동남쪽에 있는 『간판의 미로』

보물 가이드
하트 조각과 비밀의 조가비

레벨 5는 레벨 3에 반해 재미난 곳이다. 우선 『비밀의 조가비』는 게임중에 최대 7! 이 가운데에 특별히 주의가 필요한 것은 17일 것이다. 17에 가도 보석상자같은 것은 보이지 않는다. 동굴이 있지 않을까 생각해 봐도 그렇지도 않다. 하지만 사실은 동굴이 있다. 거기에 조상 같은 것이 있을 것이다. 실은 이것이야 말로 적 캐릭터 아모스인 것이다. 이 녀석이 동굴의 입구를 막고 있다. 비밀의 조가비는 이 동굴안에 있다. 아모스는 활로 물리치는 것이 순서.

하트 조각 2개는 가보면 알 수 있을 것이다. 그리고 그 이외의 보물이 크지는 않다. 숫자로는 7개나 많지만 실속은 별로. 이름 있는 아이템이 하나도 없고, 루피도 전부 20루피. 많은 금액도 아니면서 비교적 귀찮게 한다. 단지 19는 생각에 따라서는 괜찮을 수도 있다. 확실히 들어 있는 것은 20루피이지만 5상자나 있으니까 합하면 100루피가 된다.

메기의 큰입 전체 지도

방의 개수 : 38
아이템 : 훅숏
악기 : 아라시의 마림바

A:삼족에 적을 전멸 시키라. B:버튼을 누른다. C:마루를 순서대로 밟는다.
D:촛대에 불을 붙인다. E:움직이는 블록을 정리한다. F:폭탄으로 벽에 구멍을 낸다.
G:항아리(조각)을 벽(문)에 던진다. H:두개의 체스를 단뒤 세운다.
L:마루를 움직여서 메운다. I:화살을 쏜다.

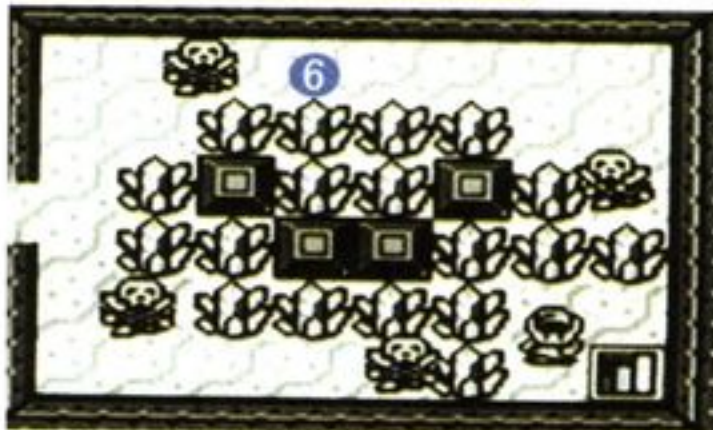
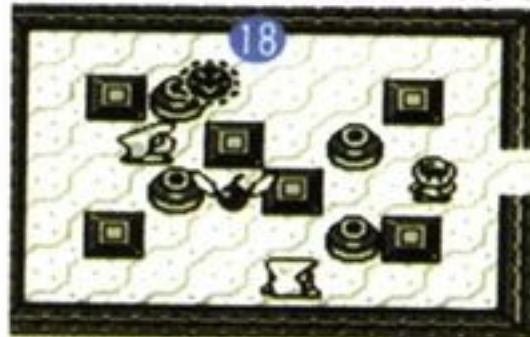
메기의 큰입 공략법

7의 방에 있는 보물상자는 "훅숏"이 없으면 얻으러 갈 수 없다. 이 던전내에서 4캐릭터 분의 넓이가 있는 틈은 전부 "훅숏"으로 클리어할 수 있다고 생각하면 틀림없으니까 그렇게 하자. 2의 지역에는 4개의 사슬 장치가 있다. 이것은 1 번째와 3번째, 2번째와 4번째가 조로 되어 있어 한쪽이 떨어지면 다른 한쪽이 올라가는 구조. 이것을 이용해서 저쪽까지 점프해 간다. 3의 방은 블록에 장치가 있다. 방을 묻는 결정을 파괴하고 방 중앙의 블록을 정방형이 되게 움직인다. 4~7의 방은 중보스의 방. 같은 중보스를 4개의 방에서 물리치지 않으면 안된다. 방을 도는 순서는 방 번호순. 방의 구석의 블록의 수에 주의하라. 8~16까지는 "훅숏" 으로 장치를 클리어할 수 있는 방이다. 무리하게 대쉬 점프를 사용하지 않도록. 16과 17은 중보스, 마스타 스타르온과 보스의 방. 물리치는 방법은 전편을 참고 하세요.

어느쪽도 테크닉보다 머리가 필요한 부분

비법 코너
아나자아 드라이브

이 기술은 지금까지의 기술과는 전혀 질이 다른 초특급 기술이다.

우선 링크의 오른발이 사다리의 왼쪽에 오게 맞춰 세운다. 그리고 위의 사진에 링크가 오게 하면 몸이 1/3정도 블록에 빠진다. 그리고 딱 링크의 머리위와 블록의 윗쪽이 같은 높이가 되게 하고 10자키를 왼쪽으로 넣는다. 그러면 링크의 몸이 그 지점에서 사라지고 순식간에 블록의 위로 워프한다.

공략 레벨 6

레벨 6은 남과 북, 두개의 신전을 돌아, 메이베 마을의 광장 아래에 잠자고 있는 바람개비를 부활시키는 것까지의 이야기.

이 부근부터 메인 스토리부터도 던전 공략으로 되어 있기 때문에 던전내의 장치도 어려운 것 뿐이다. 기합을 넣고 무찔러 보자.

1~ — 공략 순서
♥ — 하트의 조각
— 비밀의 조가비
★ — 요정의 샘
1~ — 보물

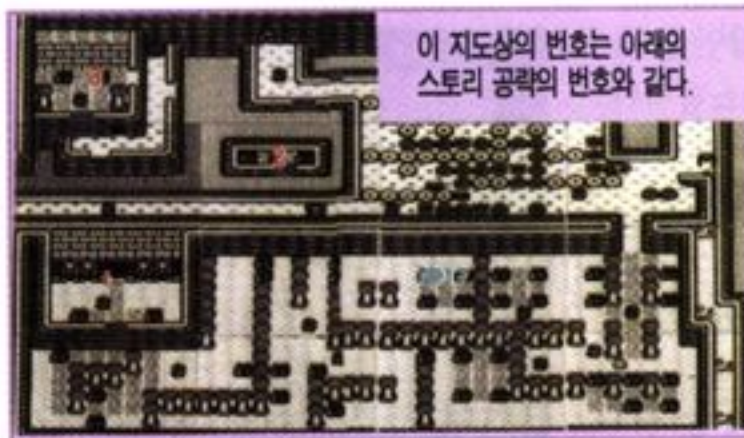
이 지도상의 번호는 아래의 스토리 공략의 번호와 같다.

1. 신전의 열쇠와 벽화의 수수께끼

올빼미는 북쪽과 남쪽에 2개의 신전이 있는데 우선 남쪽의 신전으로 가라고 한다. 안에서 기다리고 있던 보스를 무찌르고 앞으로 나가면 "얼굴의 열쇠"를 입수할 수 있다. 그리고 벽에 그려진 이상한 그림을 발견하게 된다. 내용은 이 섬이 "바람의 물고기"가 꾸고 있는 꿈이고 물고기가 깨어나면 사라져 버린다.....고 하는 것이다.

바람의 물고기가 그려진 수수께끼의 벽화

2.『얼굴의 신전』으로 가는 길

북쪽에 있는 신전-『얼굴의 신전』에 가기 위해서는 일단 통로로 들어갈 필요가 있다. 이 통로는 훅숏을 사용해서 건넌다. 여기를 벗어나면 다시 한번 장비의 점검을 해두자. 화살과 탄약을 30개정도 가지고 있는지, 비밀의 약은 가지고 있는지를.

3. 레벨 6『얼굴의 신전』

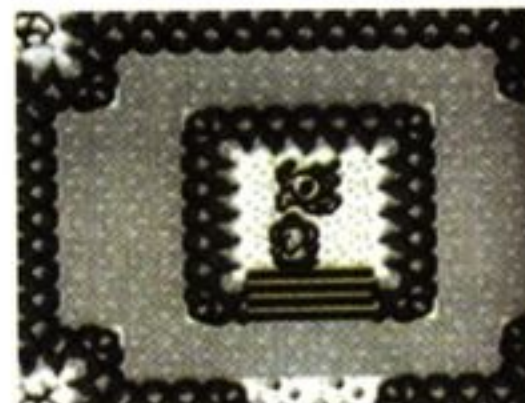
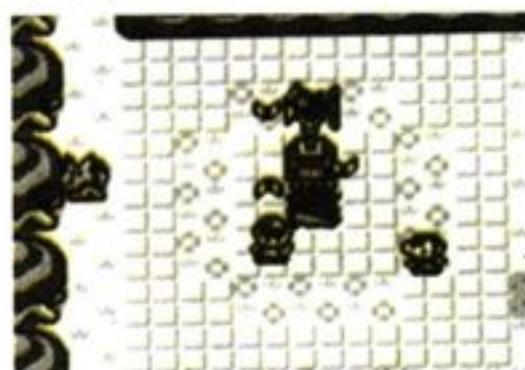
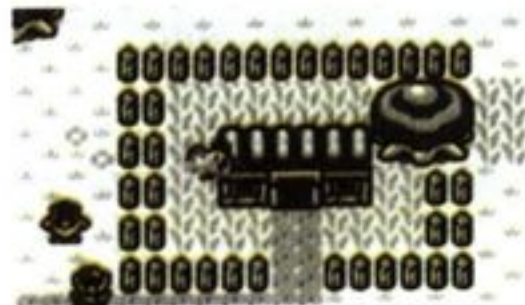
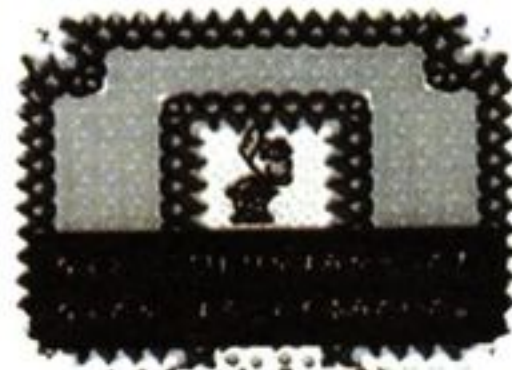
이 신전은 만든 것부터 단순해 보이지만 까다로운 장치가 수두룩하다. 우선 파워 블레스레트를 얻기 전과 후로 생각해서 공략을 진행시켜 나가는 것이 좋을 것이다. 가장 귀찮은 것이 마루의 장치 .

여기저기로 뛰어다녀 그때마다 스위치를 두드리지 않으면 안된다.

파워 블레스레트의 힘을 완전히 사용하지 않고서는 여기까지 다다를 수 없다

4. 일어나라 닭모양의 풍향계(-까자미도리:바람개비)

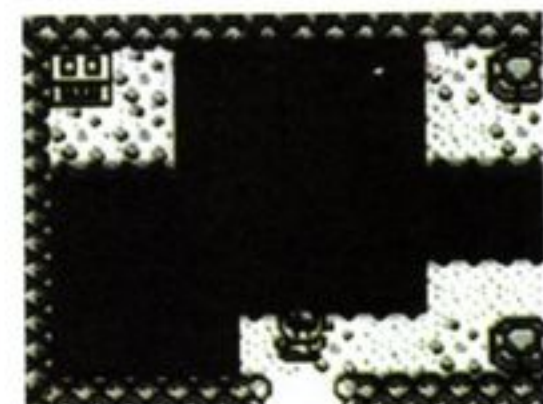
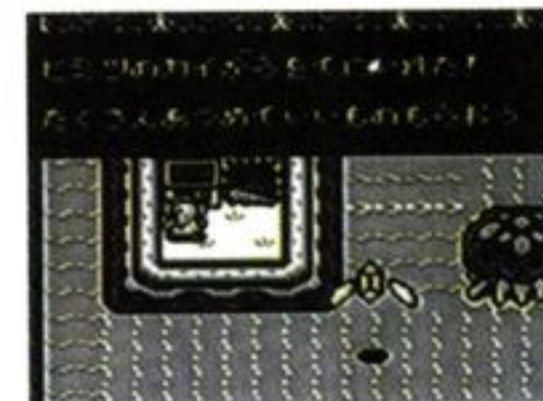
던전을 클리어할 수 있으면 곧 메이베마을로 돌아가라. 그리고 광장의 바람개비의 묘지로 간다. 묘지를 밀면 그 아래로 계단이 나타나는데 그것을 내려가라. 그러면 닭의 뼈를 발견할 수 있을 것이다. 그 앞에서 오카리나의 3번째 곡을 연주해 주면 바람개비가 부활한다! '꼬끼오' 하고 하늘을 날 수 있게 된다. 이것으로 훅숏을 사용할 수 없는 넓은 틈도 날아올라 갈 수 있다.

자, 쉬고 있을 틈이 없다. 곧 장비를 정비해서 출발하자.

바람개비가 자고 있는 묘지. 이것을 밀면 계단이 나오는데 그리로 내려가자. 바람개비의 뼈가 보인다

오카리나를 불면 바람개비가 부활한다. 이름은 꼬꼬. 이것을 타면 비행이 가능하다. "새의 열쇠"를 얻으려면 꼬꼬의 힘이 절대적으로 필요하다

보물 가이드
하트 조각과 비밀의 조가비

게임도 이제 슬슬 종반에 들어섰다. 비밀의 조가비는 모았는가? 20개 모았다면『조가비 관』에 가서『레벨 2의 검』을 받아라. 만약 모으지 못했다면 조개 20으로 가라. 그래서 20개가 되면 다행이지만 레벨 6에서 얻을 수 있는 조가비는 유감스럽게도 이것뿐이다. 모자라는 사람은 다음 레벨에서 받자. 또한 하트 조각도 하나뿐이다. 그 이외의 보물은 방금전의 레벨 5보다 쓸만한 4개가 있지만 그것들을 얻으려면 훅숏이 필요한데 훅숏은『마스타 스테폰』을 무찌르면 입수할 수 있다.

막상 레벨 6까지 오면 처음에 비해 라이프의 수도 아이템의 수도 늘었다고 생각하지만 적도 마찬가지로 파워 업 되어 있다. 하트 조각이 입수하기 어렵게 되기 때문에 지금까지 이상으로 신중히 싸우지 않으면 안된다.

마지막까지 화이팅!

필드 20

신난다! 조가비 20개를 모았다. 그러면 레벨 2의 검을 얻을 수 있다

단 50 루피 지만 역시 돈은 탐이 난다. 열심히 모아서 좋은 거 사야지.....

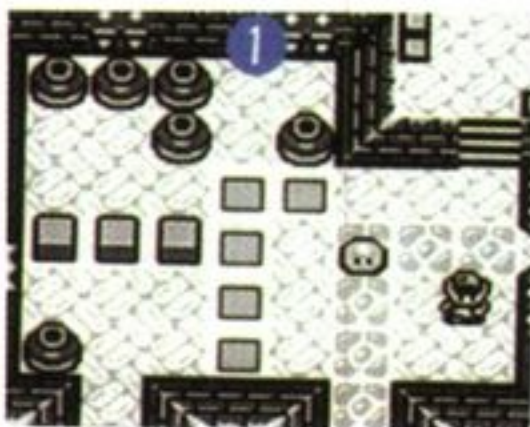
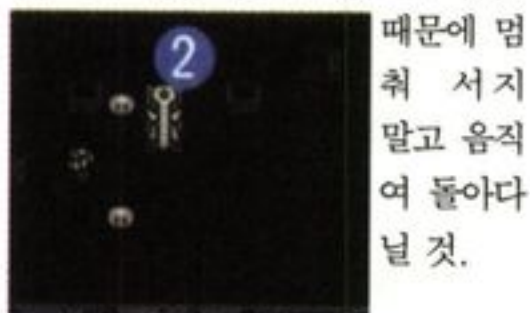
얼굴의 신전 전체 지도

●방의 개수 : 43 ●아 이 템 : 파워블레스레트
●악 기 : 산호의 트라이앵글

Game Boy

얼굴의 신전-공략법

9의 방을 벗어나기 위해서는 마루에 떨어져 있는 2개의 체스를 파워블레스레트의 힘으로 들어올려 던져지 않으면 안된다. 더구나 체스를 두개다 모두 잘 세워주지 않으면 안된다. 시간이 지나면 먼저 던진 체스가 다시 쓰러져 버리기 때문에 재빨리 던져 올리는 것이 중요하다.

2개 모두 세웠으면 방의 문을 열자.

8은 보스의 방. 마루가 본체인 스케일이 큰 적이다. 물리치는 방법은 마루의 얼굴위로 폭탄을 놓고 5발 폭발시키면 물리 칠 수 있다. 단 마루판을 날려서 공격해 오기 때문에 멈춰 서지 말고 움직여 돌아다닐 것.

이 주위의 마루에는 다수의 장치가 있다

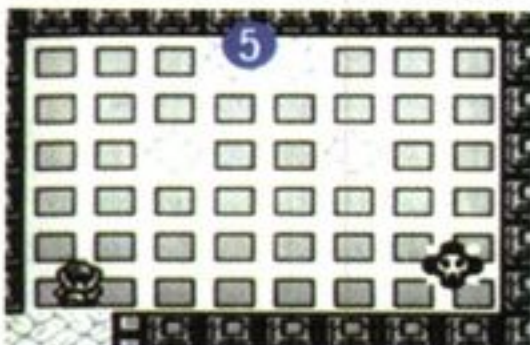
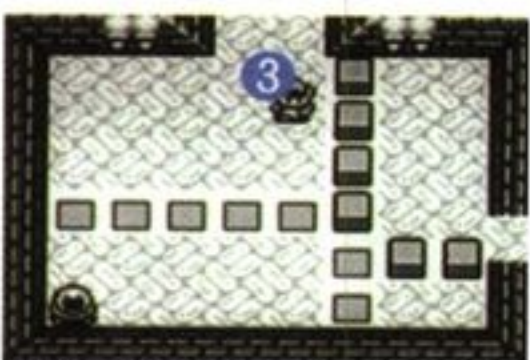
공략 레벨 7

레벨 7은 부활한 꼬꼬의 힘을 빌려 "새의 열쇠"를 얻어, 레벨 7던전『왕 독수리의 탑』을 클리어할 차례이다. 스토리는 이미 없는 것이 일반화되었지만 그 대신에 던전 설정의 밀도가 높아졌다. 여기까지 왔으면 조금더 전진 해보자!

1~ — 공략 순서
— 하트의 조각
— 비밀의 조가비
— 요정의 샘
— 보물

1. 팀웍으로 열쇠를 쥐어라!

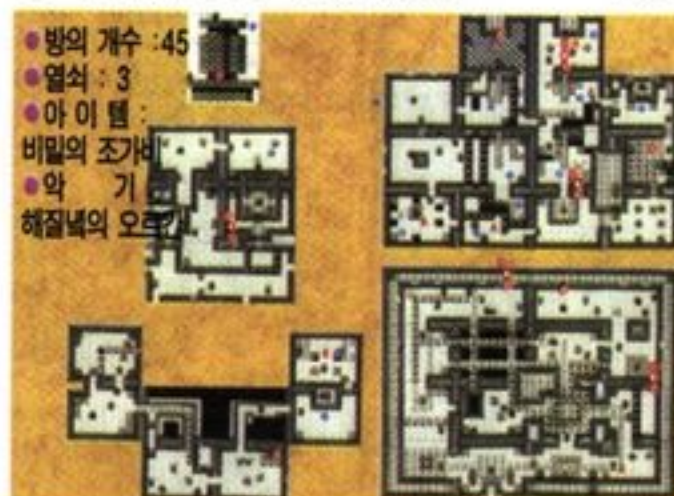
꼬꼬의 힘을 빌리지 않고「왕독수리의 탑」을 열 수 있는 열쇠는 입수할 수 없다. "새의 열쇠"가 있는 동굴까지 오면 뒤에 따라오고 있는 꼬꼬를 메고 저편의 육지까지 이동하자.

2. 레벨 7『왕독수리의 탑』

"새의 열쇠"를 사용해서 입구를 열면 바로 탑으로 돌입하라. 탑안의 장치는 지금까지 보다 까다롭고 독특하다. 여기를 클리어하기 위해서는 탑 안에 떨어져 있는 단 하나의 쇠구슬을 사용해서 4개의 기둥을 붕괴시켜야 한다. 마찬가지로 쇠구슬을 가진 채 탑안을 움직여야 한다. 수고스럽지만 할 가치가 있다.

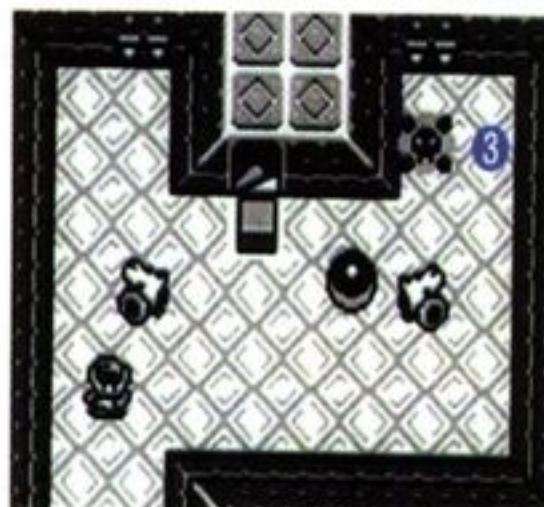
보물 가이드 하트조각과 비밀의 조가비

레벨 7에는 비밀의 조가비가 2개 들어 있다. 아직『레벨 2의 검』을 갖고 있지 않은 사람도 이제 가질 수 있다.

왕독수리의 탑 전체 지도

●방의 개수 : 45
●열쇠 : 3
●아 이 템 :
비밀의 조가비
●악 기 :
해질녘의 오르간

왕독수리의 탑 공략법

1의 방의 장치를 클리어하기 위해서는 우선 떨어져 있는 쇠구슬을 불붙은 오른쪽의 촛대앞에 가져다 둔다. 다음으로 오른쪽에 있는 레버를 당기면 오른 쪽의 블록 벽장이 열리기 때문에 문이 닫치기 전에 쇠구슬을 짊어지고 문을 향해 달린다. 쇠구슬을 가지고 방에서 탈출하면 OK!

2.4..10.11.의 방에 있는 기둥은 1의 방에서 가져온 쇠구슬이 없으면 파괴할 수 없다. 이 4개의 기둥을 파괴하면 위의 그림중 한가운데의 지도가 아래의 지도와 합체하여 새로운 지도를 만든다. 물론 쇠구슬로 적을 무찌르는 것도 가능하기 때문에 기둥을 무너뜨리는 사이에도 작은 열쇠나 보석상자를 찾는 것을 잊지 말도록.

4개의 기둥을 붕괴시켜서 윗층을 아래층과 합체시켜 악기를 얻는다.

7의 위치에 있는 보석 상자를 꺼내기 위해서는 아래의 베가스의 마크를 갖추면 좋다. 10의 방으로부터 폭탄을 사용해서 7의 방으로 내려올 것.

내려오면 훅숏을 보석상자에 걸어서 이동.

8의 지역에는 습격해 오는 마루판을 물리쳐라. 그리고 마루가 공중으로 움직여 올라갈 때 생기는 구멍의 가장 왼쪽의 구멍으로 날아 들어가면 1층의 서쪽에 있는 지금까지 얻을 수 없었던 보물상자의 옆으로 떨어진다.

9의 지역에서 일어나는 일은 7에서 일어난 일과 똑같다. 단지 얻는 보석상자는 반대로 오른쪽.

3의 방에서는 2개의 체스를 세워주면 보물상자가 나타난다.

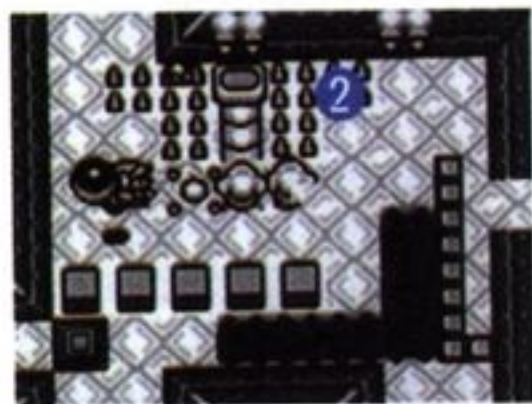
6은 중보스의 방.『항아리의 동굴』의 중보스와 같은 공략 법이다.

14의 방은 3의 방과 같다.

12는 중보스의 방. 피콜로를 재빨리 물리치는 것이 중요하다.

15는 보스의 방. 훅숏을 얼굴에 맞춰라. 바람을 휘몰아서 나뭇잎 공격을 해오지만 바람을 방패로 막고 계속 걸어가자.

던전이 이 『거북이 바위』이다. 지금까지의 던전과 같은 장치 이외에 처음으로 등장하는 장치도 다수 등장하여 링크의 갈길을 막는다. 특히 지하를 지날 때는 주의하도록.

링크를 마그마에 떨어뜨리려고 몬스터가 기다리고 있다.

공략 레벨 8

레벨 8은 레벨 8던전의 입구인 왕거북이를 깨워 물리치고 던전을 클리어 하기까지의 스토리다. 게임 종반인 만큼 굉장히 어렵다. 공략의 포인트는 저장한 것과 장비의 완벽함이다.

어쨋든 만전의 태세로 공략에 도전해 볼것.

보물 가이드 하트조각과 비밀의 조가비

레벨 8에서 입수 가능한 보물은 하트 조각 하나뿐.

그리고 그것이 링크가 얻을 수 있는 최후의 보물이다. 이것으로 고오린 섬을 탈출할 준비는 이미 다 되었다. 기합을 넣고 최후의 보스 『샤도우』에 도전! 감동적인 클라이막스가 기다리고 있다.

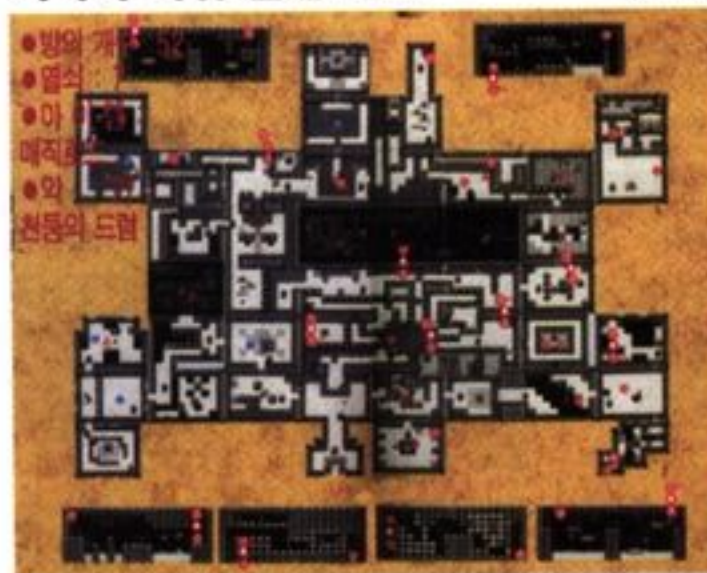
1~ —— 공략 순서
—— 하트의 조각
—— 비밀의 조가비
—— 요정의 샘
~ —— 보물

거북이 바위 전체 지도

1. 바위도 깨우는 멜로디

『왕독수리의 탑』을 클리어하고 장비를 정비했으면 『성스런 알』의 서쪽에 있는 거북이 바위로 향해 가자. 이 바위야 말로 레벨 8던전『거북이 바위』의 입구이다. 바위 앞에서 3번째 곡을 연주하면 거북은 긴잠에서 깨어나 링크에게 덤벼든다. 이것을 물리치면 입구가 나온다.

2. 레벨 8 『거북이 바위』

최후의 "사이렌의 악기"를 봉한

거북이 바위 공략법

4의 방에는 움직이는 마루 한하나를 조정해서 길을 만들어 나아간다.

5의 방은 중보스 1의 방『얼굴의 신전』의 중보스와 같은 타입의 몬스타이기 때문에 물리치는 방법도 같다. 녀석보다도 먼저 쇠구슬을 주워던져 물리친다.

1의 방은 중보스 2의방.『항아리의 동굴』의 중보스와 같은 타입의 몬스터 이기 때문에 대쉬해 올 때에 회전 자르기를 하면 물리칠 수 있다.

2의 방은 중보스 3의 방. 『텔의 동굴』의 중보스와 같은 타입의 몬스터이기 때문에 굴러오는 로울러를 피하고 나서 공격하기를 반복하면 물리칠 수 있다.

10에는 『낚시꾼의 용소』의 중

방을 가르는 커다란 틈

장치가 가득 있어서 곤란하다. 빨리 탈출하도록….

보스와 같은 타입의 몬스타가 기다리고 있다. 회전자르기로 쓰러뜨리자.

9에는 『거북이 바위』진의 중보스의 방. 강력한 펀치를 무기로 링크를 공격해 온다. 특히 대펀치를 맞으면 링크는 던전의 입구까지 내던져저 버리기 때문에 뒤에서 회전자르기로 결판내자.

12는 보스의 방. 보스는 어느정도 데미지를 입어도 아래의 용암에 뛰어들 때마다 회복되는 싫은 적.

따라서 용암의 밖에 있을 때에 매직 로드로 연타를 쏟아 붓는다. 또한 이녀석은 이상하게 공격력이 높기 때문에 깔보지 말도록.

하나하나를 잘 움직여서 구멍을 메워간다

성스런 알 공략법

레벨 8던전『거북이 바위』를 클리어하면 드디어 『성스런 알』을 보게 된다. 그렇지만 그전에 물물교환을 완결시켜야 한다. 우선은 인어의 비늘을 후미의 아래에 있는 인어의 상에 끼워넣는다. 그러면 지하로 계속되는 계단이 나타난다. 계단을 내려가면 "통찰의 렌즈"라는 아이템을 발견할 것이다. 이것을 사용하면 메이베 마을의 도서관에 있는 읽을 수 없었던 책을 읽을 수 있게 된다. 거기에는 몇개인가의 화살표가 그려져 있다.

우선 그것을 메모 하고 진행한다. 『성스런 알』의 안에 무한 루프의 던전이 있다. 그렇지만 빠져나가는 방법은 단한가지. 방금 메모한 화살표대로 나아가는 것이다. 그렇지만 한번 밖으로 나오면 화살표의 순서가 변하기 때문에 책을 다시 보러 돌아가야 한다. 루프를 벗어난 끝에는 진의 보스"샤도우"가 기다리고 있다. 최후의 도전은 이제 눈앞에 있다!

압정에 시달리는 민중을 위하여 제국에 대항하자

전설의 오거 배틀

장 르	시뮬레이션	현지 발매일	96년 9월27일
제작사	아브딩크	현지 가격	5,800엔

3년전 슈퍼컴보이용으로 등장하여 시뮬레이션 RPG의 새로운 방향성을 제시해 주었던 전설의 오거 배틀이 PS용으로 이식되었다. 이번 PS용은 화려해진 그래픽과 마법, 웅장해진 사운드 속에서 월드 엔딩의 진정한 묘미를 맛볼 수 있을 것이다.

게임에 필요한 기본지식

MAP COMMAND

へんせい: 편성 화면으로 들어간다.

モニター: 전투화면이나 속도 등을 조절한다.

データ: 게임을 저장하거나 불러낸다.

모니터 화면

전투 애니메이션 ON/OFF
BGM ON/OFF
효과음 ON/OFF
표시속도 변경 1~3
게임진행속도 변경 1~3

편성 COMMAND

전체 지도나 지역 맵에서 へんせい커맨드를 선택하면 이 화면으로 온다.

왼쪽이 유니트 스턱, 오른쪽이 캐릭터 스턱

ステータスを見る: ○버튼으로 각 캐릭터의 능력치을 볼 수 있다.

キャラをいれる: 선택된 유니트에 캐릭터를 넣는다. 유니트를 만들 때에는 캐릭터 스턱에서 리더를 정하여 만든다.

キャラをはずす: 유니트에서 캐릭터를 빼내 스턱으로 보낸다.

フォーメーション: 전투시의 진형을 결정한다.

キャラをさくじょ: 캐릭터를 없애 버린다.

クラスチェンジ: 크래스체인지를 한다. ↑표시는 상위 클래스로 바꿀 수 있다는 표시이며 ○표시는 하위 캐릭터로 바꿀 수 있다는 표시이다.

リーダーチェンジ: 유니트 리더를 변경한다.

アイテム: 아이템 사용이나 장비 등을 한다.

ユニットのならびかえ: 유니트를 여러가지 조건 순으로 재배열한다.

ストックのならびかえ: 스턱내 캐릭터를 여러가지 조건 순으로 재배열한다.

STATUS

SIZE- 소형인 S와 대형인 L이 있으며 한 유니트 내에 L은 S×2로 계산된다.

STR- 물리공격력과 물리방어력에 영향을 끼치는 힘을 표시한다.

AGI- 빠르기를 표시하며 이것이 빠를수록 먼저 공격하며 공격을 잘 회피한다.

INT- 마법공격력과 마법방어력에 영향을 끼치는 지성에 관한 수치를 표시한다.

CHA- 리더로서의 자질을 표시. 수치가 낮으면 상급 클래스로 올라갈 수 없으며 도시해방시의 보조금이나 C.F.(카오스 프레임)에 영향을 끼친다. 자신보다 레벨이 높은 적을 쓰러뜨리면 올라가지만 낮은 적을 쓰러뜨리면 낮아진다. 높으면 높을수록 좋다.

ALI- 선악을 표시하는 수치이며 높을수록 낮에 유리하며 낮을수록 밤에 유리하다. 도시 해방시에 C.F.에 영향을 끼치며, 카리스마처럼 자신의 레벨과 비교하여 변하기도 하지만 주로 자신보다 ALI가 낮은 적을 쓰러뜨리면 올라가고 높은 적을 쓰러뜨리면 내려간다. CHA와는 달리 한번 내려가면 올리기가 쉽지 않기 때문에 조심해야 하며 무조건높다고 좋은 것만은 아니다(CHAOS계 직업은 낮아야만 전직이 가능하다).

LUK- 운을 표시하며 높을수록 적의 공격을 회피하기 쉬워진다. 또 도시해방시에 아이템을 발견하기도 쉬워진다.

COST- 유니트 파견시 필요한 금액으로 레벨이 올라갈수록 높아지며 하루에 한번씩 지불해야 한다.
NEXT- 다름 레벨까지 필요한 경험치
F- 전열에 있을 때의 공격법과 그 회수
B- 후열에 있을 때의 공격법과 그 회수
MOVE- 이동 타입으로 그 지형에 있을 때 전투력이 상승하며 이동속도도 빨라진다.

そうげん(초원) しんりん(산림) さんがく(산악) ていくう(저공) おおぞら(하늘) あさせ(얇은물) しんかい(심해) どんそく(둔족) せつげん(설원) しっち(습지)

ITEM- 장비하고 있는 아이템을 나타낸다.

ITEM

편성화면에서 아이템을 선택하면 이 화면으로 온다.

アイテムをつかう: 아이템을 사용한다.
アイテムをそうびする: 아이템을 장비한다.
アイテムをはずす: 장비하고 있는 아이템을 해제한다.
アイテムをうる: 필요없는 아이템을 매각
アイテムをすてる: 아이템을 버림
アイテムのならびかえ: 아이템을 여러가지 조건 순으로 재배열한다.
アイテムの整理: 아이템을 정리한다.

지역 맵 커맨드

시나리오 진행중에 △버튼을 누르면 커맨드를 불러 낼 수 있다.

ユニットをはけん: 10개까지 유니트를 각지에 파견시킨다.
アイテム: 편성화면의 커맨드와 동일
へんせいがめん: 편성 화면으로 간다.
タロットカード: 현재 소유하고 있는 타로트 카드를 본다. 사용할 수는 없다.
けっさんのよそう: 매일 치루게 되는 결산액을 예상해본다.
モニター: 전체맵의 커맨드와 동일.
データ: 전체맵의 커맨드와 동일.

UNIT COMMAND

시나리오 진행중에 각 유니트에 커서를 마춘후 ○를 누르면 커맨드가 나온다. 마을이나 교회 등에 체류하고 있을 경우 커맨드가 더 추가된다.

いどう: 목적지를 지정하여 이동한다. △버튼을 누르면 중간지점을 지정하여 이동할 수 있다.
バトルコマンド: 전투중 명령을 바꾼다.
へんせい: 포메이션 변경이나 삭제, 리더 클래스 체인지를 할 수 있다.
キャラをほじゅう: 리더가 모집할 수 있는 캐릭터를 보충한다.
キャラのこうかん: 유니트간의 캐릭터를 교환한다.
アイテムをかう: SHOP이 있는 마을에 체류하고 있을 경우 아이템을 살 수 있다.
ふっかつのぎしき: 교회에서 죽은 자를 3배의 COST를 지불하고 살린다.

TAROT CARDS

도시, 교회의 해방시나 조커의 패(ジョーカーのふだ)를 사용했을 때 얻을 수 있으며 전자의 경우 해방시에는 뽑았을 때 그에 따른 효과가 추가된다.

CHAOS FRAME(C.F.)

이것은 반란군이 민중에게 얼마나 지지되고 있는가를 나타내는 것이며 화면 오른쪽 위에 표시된다.

No.	이름	전투시 효과	필드내 효과
I	매지션(マジシャン)	적전체에 화염계공격	INT +1
II	프리에스티스(プリエステス)	HP 50회복	ALI +1
III	엠프레스(エンプレス)	HP 전부 회복	CHA +1
IV	엠페러(エンペラ-)	공격회수 1회 증가	CHA +2
V	하이에로판트(ハイエロファント)	적전체에 SLEEP	ALI +2
VI	러버즈(ラヴァ-ズ)	적전체에 CHARM	C.F. +2
VII	캐리옷(チャリオット)	적전체에 물리계공격	STR +2
VIII	스트렝스(ストレングス)	방어력 30% 증가	STR +1
IX	허미트(ハ-ミット)	적전체에 뇌격계공격	INT +2
X	포춘(フォ-チュン)	적들이 도망감	C.F. ±(1~3)
XI	저스티스(ジャスティス)	적전체에 냉기계공격	MAXHP +1
XII	행드맨(ハングドマン)	적방어력 30% 감소	STR -1
XIII	데스(デス)	HP 50%이하 적 즉사	C.F. -2
XIV	템퍼런스(テンパランス)	모든 이상상태 회복	C.F. +2
XV	데블(デビル)	적전체에 암흑계공격	C.F. -1
XVI	타워(タワ-)	적전체에 지진공격	ALI -2
XVII	스타(スタ-)	AGI 50% 증가	AGI +1
XVIII	문(ム-ン)	적의 전,후열을 교환	밤으로 된다.
XIX	선(サン)	(100-ALI)%의 데미지	낮으로 된다
XX	저지먼트(ジャッジメント)	적전체에 신성계공격	MAXHP +2
XXI	월드(ワ-ルド)	모든마법공격 무효화	※
0	풀(フ-ル)	리더외의 적 퇴각	LUC ±(1~2)

※월드를 뽑은 경우 이후 필드내의 전 캐릭터의 패러미터에 영향을 끼치게 된다.

0에서 100까지 변화하며 이 수치에 따라 이벤트나 등장인물 등이 크게 변화하며 월드 엔딩을 보기 위해서는 70이상을 유지해야 한다. 카오스 프레임을 높이는 방법은 여러가지가 있지만 대부분은 마을 해방에서 결정된다.

마을을 해방할 때 유니트 내의 평균 ALI 가 50이상이라면 올라가고 이하라면 내려간다. 또 50에서 멀리 떨어져 있을수록 수치의 변화가 크다. 카오스 프레임 역시 한번 떨어지거나 올라가기 시작하면 반대쪽으로 가기 힘들기 때문에 초반 10화까지의 수치를 잘 조절하여야 한다. 대부분의 인물은 카오스 프레임이 낮은 상태에서는 동료로 되지 않으며 계속해서 80이상으로 유지시키기 위해서는 ALI와 CHA가 90~100인 캐릭터 10명쯤으로 2개정도의 유니트를 만들어 도시 해방전용으로 쓰는 것이 좋다.

BATTLE COMMAND

전투시에 아무키나 누르면 이 커맨드를 불러낼 수 있다.

タロットカード: 타로트 카드를 사용한다.
バトルコマンド: 전투중 명령을 바꾼다. 아래에 자세히 설명
にげる: 반드시 도망간다.
アニメーション: 전투 애니메이션 ON/OFF
せっとく: 중립 캐릭터를 설득한다. CHA 높을수록 확률이 높아진다.

전투중 명령

작전명	내용
ガッツをみせろ	제일 효과가 좋은 적을 공격한다.
バラバラにせめろ	제일HP가 높은 상대를 공격한다.
リ-ダ-をねらえ	적 리더를 공격한다.
いきのねをとめろ	제일 HP가 적은 적을 공격한다.

CHARACTERS

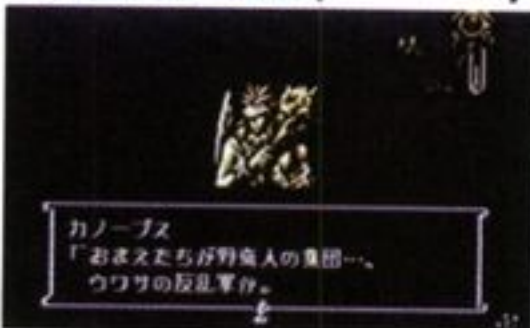
게임도중에 동료가 되는 캐릭터들로서 대부분이 카오스 프레임이 높아야 동료가 된다. 갈프나 데네브 등을 제외한 중요 인물이 있어야 월드 엔딩을 볼 수 있다.

점성술사 워렌(ウァレーン)

살아남은 소수의 제노비아 기사단 중 한명으로서 주인공과 함께 반란군을 조직하여 제국에 대항하게 된다. 이 시리즈에서는 유명한 캐릭터이다. 클래스는 위저드로서 높은 마력을 자랑한다.

성기사 란슬롯(ランスロット)

원 제노비아 기사단의 기사로서 제노비아왕국의 재건을 바라며 워렌섬에 은신하고 있다. 주인공 워렌과 함께 반란군을 조직한다. 1화의 숨겨진 마을에서 얻을 수 있다. 클래스는 나이트이다.

바람의 카노프스(カノープス)

샤롬 지방에 은신하며 살고 있는 명예 높은 유익인 전사. 주인공의 신념을 믿고 반란군에 합류한다. 클래스는 발탄이며 하늘을 날 수 있다. 3화의 바하왈플에 있으며 동생 유리아에게 히쿠의 새의 깃털을 얻어가면 동료가 된다.

마수사 길발드(ギルバルド)

가족들 때문에 제국을 위하여 샤롬 지방을 다스리고 있는 전사. 카노프스와 친한 친구사이이며 그에 의해 설득되어 반란군에 합류한다. 클래스는 비스트테이머이며 카노프스를 동료로 한 후 전투에 이기면 동료가 된다.

마녀 데네브(デネブ)

이상한 주술을 연구하는 아름다운 마녀이다. 제국군에게 충성을 다하고 있지는 않지만 연구를위하여 제국에 협조하고 있다. 주인공이 남자이고 카오스 프레임이 낮을 경우 동료가 된다.

클래스는 위치(ウィッチ)이며 펌프킨헤드를 동료로 모을 수 있다.

광전사 앗슈(アッシュ)

제테기네아 제국의 왕자 가레스의 모함을 받고 제노비아로 유배되어 온 기사이다. 명예를 회복하기 위해 반란군에 들어온다. 클래스는 나이트이며 제노비아의 도시 바이로이트(バイロイト)에서 얻을 수 있다.

수왕 라이안(ライアン)

마수 조련능력이 뛰어나 수왕이라 불리는 전사이다. 제노비아의 도시 안베르그(アンベルグ)에서 돈을 주면 동료로 모을 수 있다. 맵클리어 중에는 20,000 고트를 원하지만 클리어 후에 가면 5,000 고트면 동료로 만들 수 있다. 클래스는 비스트테이머이다.

대신관의 딸 아이샤(アイーシャ)

로슈펠교 대신관의 딸로서 가레스에게 아봐론섬을 점령당한 후 섬에 도착하여 그를 타도할 날만을 기다리고 있다. 반란군이 도착하면 가레스를 물리치기 위해 동료가 된다. 클래스는 프리스트(プリースト)이며 아봐론섬의 숨겨진 교회에서 얻을 수 있다.

성기사 라우니(ラウニィー)

제국의 히카슈(ヒカシュー)대장군의 딸로 원래 제국의 성기사지만 아프로즈 남작과의 약혼때문에 제국을 떠나 이곳에 숨어 있었다. 카스트로 계곡에서 반란군에 합류한다. 클래스는 프레이어(フレイア)이다.

적염의 슬스트 (スルスト)

천공의 3기사 중 한 명으로서 호탕한 성격의 소유자이다. 라슈디의 참 마법에 걸려 있었으나 반란군에 의해 원래대로 돌아온 후 동료가 된다. 직업은 드라군(ドラグーン)이며 공격능력은 사무라이 마스터급이며 드래곤 마스터의 효과까지 겸비하고 있다. NUTRAL계의 드래곤을 취급한다.

얼음의 펠린(フェルリン)

천공의 3기사 중 유일한 여성으로서 마지막 기회인 성검 브류힐드를 인간들에게 줌으로써 신들의 분노를 사 오르가나에 감금되어 있었다. 그녀를 이기면 라슈디의 마법이 풀어져 동료가 된다. 역시 직업은 드라군이며 LAW계의 드래곤을 취급한다.

제노비아의 황태자 트리스탄 (トリスタン)

제제테네기아 제국에 의해 멸망한 제노비아 왕국의 황태자 갓난아기일 때 보모의 손에 의해 탈출하여 24년이 지난 지금 다시 제노비아 왕국을 건설하려고 한다. 제노비아에서 타냐에게 영광의 열쇠를 받은 후 디아스 포라를 클리어하기 전에 마라노의 도시까지 오면 동료로 맞이할 수 있다. 직업은 제네랄(ゼネェラル)이며 사무라이 마스터와 비슷한 공격 방식을 사용한다.

법황 노른(ノルン)

어린 나이에 재능을 인정받아 법황의 지휘까지 올랐었으나 라슈디의 정체를 알게 되어 디아스 포라까지 좌천당했다. 데보네아의 연인이기도 하며 그의 원수를 갚기

위해 반란군과 싸우지만 데보네아가 살아있다는 사실을 알고 반란군에 합류한다. 루논을 얻기 위해서는 제노비아에서 데보네아가 도망쳐야 하며 라우니가 동료로 있어야 한다. 클래스는 프리스트이다.

사천왕 쿠어스·데보네아 (クアス·デボネア)

제국 사천왕 중 한명이지만 라슈디와의 문제로 제노비아로 파견되어 있다가 반란군에게 지고 만다. 그후 진상을 규명하려 하다가 죄인이 되어서 샹그리라에 잡혀 있게 되지만 반란군에 의해 구출되어 동료가 된다. 데보네아를 얻으려면 루논이 있어야 하며 갈비아 반도에 가기전에 샹그리라를 클리어해야 한다. 클래스는 트리스탄과 같은 제네랄이지만 소닉붐대신 소닉 블레이드를 사용한다.

라슈디의 제자 사라딘(サラディン)

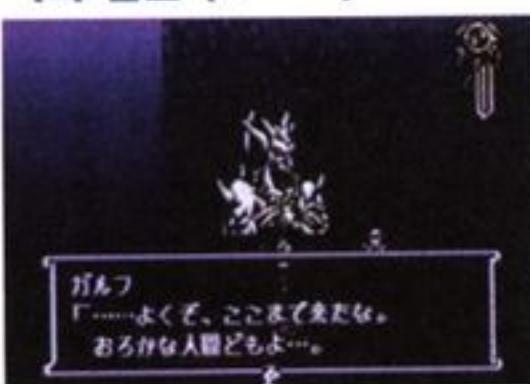
라슈디의 제자이지만 그와는 달리 정의와 민중을 위하여 행동하는 마법사이다. 제노비아 왕국 멸망시에 아루비레온에 의하여 석상이 된 후 24년간을 발모아 지방에서 지내왔다. 발모아지방에서 빛의 종(ひかりのベル)을 사용하면 석화가 풀어져 동료로 된다. 클래스는 고에틱(ゴエティック).

천사장 유시스(ユーシス)

현재 천계의 천사장이지만 라슈디를 따라 간 언니인 타천사 미자르를 따라 하계에 내려왔다가 안타리아에 잡혀 있게 된다. 안타리아 대지의 숨겨진 교회에서 동료로 할 수 있다. 클래스는 슬론즈(スローンズ).

타천사 미자르(ミザール)

원래는 천상계의 천사장이였으나 라슈디를 사랑하여 그에게 13번째 사도의 표식인 캐터즈아이를 주어 하계로 떨어지게 된다. 영구 동토에서 사라딘으로 그녀를 이기면 동료가 된다. 클래스는 세라핌(セラフィム).

악마 갈프 (ガルフ)

오거 배틀 시대의 오거편의 전사로서 그 당시에는 엄청난 힘을 가졌었지만 천공의 3기사에 의해 안타질에 봉인되어 있었다. 주인공이 CHAOS의 길을 걷고 있다면 성검을 주고 동료로 할 수 있다.

클래스는 사탄.

용아의 포겔 (フォゲール)

자신의 힘을 과신한 나머지 암흑도의 길을 걷고 끝내는 전설의 디바인드 드래곤에게 도전하여 7일간의 전투로 용을 쓰러뜨린 전설의 용사. 하지만 용의 저주로 그 역시 용의 모습으로 변하였고 신들은 그를 천공의 3기사로 만들어 주었다. 시굴트에서 그를 쓰러트리면 동료가 된다. 클래스는 드라군.

WORLD ENDING

이 게임에는 10개가 넘는 많은 엔딩이 있는데 그 중에서 진정한 엔딩은 월드 엔딩 하나뿐이다. 월드엔딩의 조건은 다음과 같다.

엔딩의 마지막에 월드카드가 나온다.

1. 갈프같은 CHAOS캐릭터 의외의 중요 인물이 모두 있어야 한다.
2. 카오스 프레임이 70이상 그리고 주인공의 ALI가 80 이상이여야 한다.
3. 전 스테이지를 클리어해야 하며 주요인물들의 대화 이벤트를 모두 보아야 한다.
4. 3신기와 12사도의 표시를 모두 모아야 한다.

● 3신기

성스러운 팔찌(せいなるうでわ), 성배(せいはい), 브륜힐드(ブリュンヒルド)

● 12사도의 표식

이름	지명	장소
아메시스트(アメシスト)	잔세니아호수	동쪽교회
블랙아게트(ブラックアゲート)	슬럼제노비아	중앙교회
크로스스톤(クロスストーン)	아봐론	중앙교회
마라카이트(マラカイト)	무스페름	남쪽교회
다코이즈(ターコイズ)	마라노	산벨날
오닉스(オニックス)	디아스포라	소물
라피스라즈리(ラピスラズリ)	디아스포라	아장
사드닉스(サードニックス)	샹그리라	중앙교회
브딧사이(ブディッサイ)	영구동토	북쪽교회
옐로베릴(イエローベリル)	달무드사막	중앙교회
카벙클(カーバンクル)	라이해	남쪽교회
레드안바(レッドアンバー)	시굴드	북쪽교회

스테이지 분기도

워렌섬(ウァレーンの島)
샤롬변경(シャロームの邊境)
샤롬지방(シャローム地方)
포그럼숲(ポグラムの森)
잔세니아호수(ジャンセニアの湖)
슬럼제노비아(スラム·ゼノビア)
디네브의정원(デネブの庭園)
아봐롬섬(アヴァロンの島)
카스트라트해(カストラトの海)
디아스포라(ディアスポラ)
카스트로계곡(カストロの谷)
발모아유적(バルモアの遺跡)
무스페름(ムスペルム)
오루가나(オルガナ)
갈비아반도(ガルビア半島)
마라노(マラノの都)
영구동토(永久凍土)
안타리아대지(アンタリア大地)
천궁샹그리라(天宮シャングリラ)
안타질(アンタジル)
아라무트성새(アラムトの城塞)
시굴트(シグルト)
달무드사막(ダルムード砂漠)
라이해(ライの海)
드래곤즈헤븐
슈라마나요새(シュラマナ要塞)
크류누신전(クリューヌの神殿)
수도자나두(首都ザナドゥ)
제테기네아(ゼネギネア)
마궁사리아(魔宮シャリア)

일반분기 ———
카오스게이트 ———

시나리오 공략

이번에 공략한 내용은 C.F.가 높고 주인공의 ALI가 높은 방향으로 게임을 풀어나가 월드 엔딩을 볼 수 있도록 전개한 것이다. 오거배틀은 C.F.와 ALI에 따라 발생하는 이벤트나 동료가 되는 캐릭터가 많이 변하므로 여러번 플레이해 보는 것이 이 게임을 100% 즐기는 최상의 길이다.

도시수(숨겨진도시수)	보스와 그의 약점
교회수(숨겨진교회수)	
숨겨진 보물수	

제 1 화 여행의 시작(旅立り) : 워렌의 섬

25년전 전란 이후 대륙의 변방 이곳 샤롬에서는 제노비아 기사단의 생존자들이 제노비아 왕국의 재건을 꿈꾸며 새로운 지도자를 기다리고 있었다.

2(1)	워렌
1	
2	

이 스테이지는 전투와 이동의 기본을 배우는 연습 스테이지라고 생각하면 된다. 발사크에 있는 워렌과 싸우기 전에 북동쪽의 섬에 숨겨져 있는 도시를 찾아 란슬롯을 동료로 하자.

보스는 워렌으로 혼자 등장하며 간단하게 이길 수 있다.

마을과 교회에서 기본 상식을 들을 수 있다.

워렌과의 전투는 간단하게 이길 수 있다.

제 2 화 샤롬(シャローム)의 변경 : 샤롬변경

제노비아 왕국의 폭정에 시달리는 사람들을 위해 반란군은 일어서고, 하지만 제국군에게 있어 반란군의 존재는 파리보다 하찮은 존재에 불과했다.

6(2)	Lv5 바사카
2(1)	Lv4 위저드×2
2	신성공격에 약함

실질적으로 첫번째 스테이지가 되므로 조심해서 하나씩 해방시켜 나가자. 우선 시작 후에 군을 세갈래로 나누어 반정도는 왼쪽의 육로를 공략하고 비행 유니트는 맵의 중심부분을 지나면서 적들을 막고 북쪽으로는 2유니트정도를 보내여 숨겨진 교회를 찾자. 이 교회에서는 용사의 증거인 트윙클스타(ティンクルスター)를 주는데 이것은 이 게임의 기본이 되는 아이템이므로 잊지말고 얻도록 하자. 우사는 신성계의 타로트 카드를 사용하여 물리치자.

클리어 후의 이벤트

⊙**팔사라**(ファルサラ): 트윙클스타를 얻은 후 주인공이 가면 놈의 금괴(ノームのきんかい)를 준다.

⊙**바루나**(バルナ): 이곳의 마법사에게서 언데드로우를 주면 사자의 반지를 얻을 수 있다.

마을과 교회에서 기본 상식을 들을 수 있다.

제 3 화 이반(離反) : 샤롬지방

샤롬지방에는 가족을 위해 제국을 위해 싸우는 한 전사와 전장을 떠나 숨어사는 전사가 있었으니 그들이 바로 카노프스와 길발드이다.

6(1)	Lv6 비스트테이머
3(1)	Lv4 와이엄×2
3화	염공격에 약함

이곳에서도 중앙으로 반정도의 유니트를 보내고 남쪽으로는 2유니트정도를 보내며 북서쪽으로는 비행 유니트를 보내자. 보스가 있는 페샤월(ペシャワール)의 서쪽에 유리아가 있는 교회가 숨겨져 있다. 이 교회와 카노프스가 있는 북서쪽 섬의 바하왈풀(バハーワルプル)을 오가면 카노프스를 동료로 맞을 수 있다.

길발드와 와이엄은 화염계 공격에 약하다.

유리아에게 히쿠이 새의 깃털(ヒクイドリのハネ)을 얻자

카노프스의 설득에 의해 동료가 되는 길발드

제 4 화 달이뜨는밤에(月夜の晩に): 잔세니아 호수

잔세니아 호수에는 밤마다 공포에 질린 여자들의 비명소리가 들린다고 한다. 과연 늑대인간의 전설은 사실인가?

5	Lv8 워울프(화이터)
2(1)	Lv6 아마조네스×2
0	신성공격에 약함

이 스테이지에서도 중앙으로 주력 유니트를 보내고 북쪽과 동쪽으로 해방 부대를 보낸다. 호수의 동쪽에는 숨겨진 교회가 있으며 그곳에서 시리우스를 물리칠 룬액스를 주므로 꼭 찾자. 별다른 이벤트는 없다.

이곳의 보스는 늑대인간 시리우스로 밤에 가면 워울프 상태이지만 낮에 가면 화이터이다. 워울프 상태에서는 대부분의 타로트 공격이 통하지 않으므로 신성계 무기를 장비시켜 공격하자. 보스와 전투시 유니트내에 화이터가 있었다면 워울프가 된다.

클리어 후의 이벤트

⊙**교회**: 알의 타블렛이 있으면 아메지스트를 준다.

늑대인간 시리우스

제 5 화 진격(進擊) : 포그럼의 숲

적중에 언데드계 몬스터는 신성 공격만 통하므로 파티에 크레릭을 한명씩 넣어두는 것이 좋다. 북서쪽에는 숨겨진 도시인 셀짓페(セルジッペ)가 있으므로 찾아 두자. 카페라와 데빌은 신성계 공격에 약하므로 져지먼트 등의 타로트카드나 신성계 무기로 공격하자.

제노비아 왕국이 멸망될 때 포그럼의 숲으로 도망친 난민들이 제국군에 의해 불 타 죽었다. 그리고 지금은 그 숲에서 망령들이 나타난다.

7(2)	Lv8 고에틱
3	Lv7 데빌×3
3	신성공격에 약함

클리어 후의 이벤트

⊙셀짓페: 카오스 프레임이 높을 경우 현자 포르토라노(ポルトラノ)가 대륙 서쪽의 마을에서 아이템을 얻어달라면서 퀵실버(クイックシルバー)를 준다. 또 나중에 젬오브

보스인 카페라

돈(ジェムオブドーン)을 가져다주면 올드 오브(オールドオーブ)를 준다.

반드시 포르토라노를 만나고 가자.

제 6 화 유리호박 (ガラスのカボチャ) : 데네브의 정원

마녀 데네브는 마법의 연구를 하는 아름다운 마녀이다. 하지만 연구를 위하여 제국과 손을 잡고 사람들을 괴롭히는데.

5(1)	Lv10 위치
1	Lv8 펌프킨헤드×4
2	물리공격에 약함

이곳에서도 서쪽과 남쪽으로는 해방용 유니트를 보내고 나머지는 데네브가 있는 성에서 북동쪽에 숨겨진 도시에서 기다리면서 적들을 유인한다.

데네브는 거의 공격을 못하지만 펌프킨헤드의 드랙이터는 HP를 반으로 줄게 하므로 주의하자.

데네브를 물리치면 그녀를 살릴 것인가 죽일 것인가를 고르게 되며 주인공이 남자이고 카오스 프레임과 ALI가 낮은 경우 동료가 된다.

클리어 후의 이벤트

⊙발파라이소(バルパライソ): 데네브를 살려주었을 경우 그녀에게 황금의 가지(おうごうのえだ)를 가져다 달라는 의뢰를 받게 되며 그녀를 죽였다면 사람들에게 썩은 호박(くさったカボチャ)을 받게 된다. 나중에 황금의 가지를 가져다 주면 유리호박(ガラスのカボチャ)을 준다.

마녀 데네브 와의 전투

제 7 화 머나먼 날들 (はるかなる日日) : 슬럼 제노비아

쿠어스·데보네아는 여제 엔드라를 지키는 제국 사천왕의 한명이지만 제국의 방침에 반기를 들어 이곳 제노비아에 유배된다. 하지만 그는 그 사실을 모르고 있다.

8(2)	Lv13 제네랄
3(1)	Lv10 래드드래곤×2
6	냉기공격에 약함

스타트 시에는 제노비아(ゼノビア)와 동북쪽의 도시 바이로이트(バイロイト)에 성벽이 있어서 비행 유니트 외에는 들어갈 수 없다. 여기서도 2유니트정도를 해방용으로 쓰고 나머지는 중앙의 교회 근처에서 적들을 유인하자. 우선은 서쪽의 섬에 있는 숨겨진 교회를 찾아서 트로이의 목마(トロイのもくば)를 얻어 사용하자. 그러면 성벽이 사라져 자유롭게 이동할 수 있을 것이다. 바이로이트에 가면 모함을 받고 쫓겨난 앗슈가 있는데 동료로 하자. 제노비아 남쪽의 도시 안베르크그(アンベルグ)에는 수왕 라이안(ライアン)이 2만 고트를 주면 동료가되겠다고 하는데 클리어 후에 동료로 하자. 해방군 본거지의 북동쪽 산 근처와 제노비아성 북서쪽 섬에도 숨겨진 도시가 있으므로 잘 찾아보자. 또 데보네아와 싸울 때는 앗슈를 꼭 파티에 넣어 대화를 해야 한다.데보네아는 직접 공격을 2번하고 마지막에 소닉블레이드를 사용한다. 레드 드래곤까지 처리하기는 힘드므로 원거리공격 캐릭터로 구성된 유니트를 이용해 물리치도록 하자.

또 ALI가 낮은 캐릭터는 배신을 할 수도 있으므로 주의하자.

클리어 후의 이벤트

⊙ 안베르그(アンベルグ): 라이언을 5,000고트에 동료로 만들 수 있다.

⊙ 카를로파츠(カルロバッツ): 트리스탄의 유모 바나(バーニャ)가 나타나 영광의 열쇠(えいこうのカギ)를 준다. 단 질문에 아니라고 대답해야 한다. 또 나중에 트리스탄을 모은 후 이곳에 오면 윤리의 책(りんりのしょ)을 얻을 수 있다.

⊙ 교회: 얕의 타블렛이 있으면 블랙아게트를 준다.

이 교회에서 트로이의 목마를 준다

데보네아와의 전투

바나에게서 영광의 열쇠를 얻자

트리스탄을 얻은 후에도 꼭 다시 와 윤리의 책을 받자.

제 8 화 흑기사 (黑騎士) : 아봐론 섬

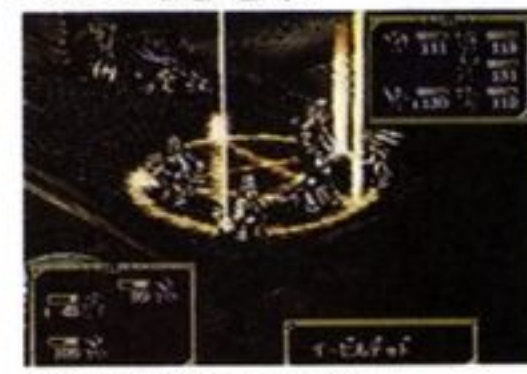
라디슈의 마법에 의해 불사의 몸을 갖게 된 제1황태자 가레스는 로슈펠교의 성지인 아봐론 섬에 체류하고 있었

8	Lv13 다크프린스
3(1)	Lv10 블랙드래곤×2
3	신성공격에 약함

중앙의 산 속에는 숨겨진 교회가 있는데 그곳에는 대신관의 딸인 아이샤(アイーシャ)가 있으므로 동료로 하자. 가레스가 있는 곳까지 가기 위해 산을 통과해야 하므로 비행유니트를 많이 준비하고 적들이 날아서 해방군의 점령지를 빼앗는 경우도 많으므로 주의하자.

가레스와 싸울 때는 파티에 아이샤를 넣어야 이벤트가 일어난다. 가레스와 블랙드래곤은 신성공격에 약하므로 져지먼트 등의 타로트를 사용하거나 룬액스 등을 장비시켜주자. 가레스는 주인공에게 패한 뒤 도망간다.

클리어 후의 이벤트

⊙ 교회 : 얕의 타블렛이 있으면 크로스스톤을 준다.

가레스의 전체공격마법 이블데드

제 9 화 전설 (傳說) : 카스트라트해

스테이지의 반이상이 바다이므로 수중 유니트나 비행 유니트를 이용하자. 숨겨있는 도시와 교회도 많으므로 다 찾도록 한다. 그리고 제일 중요한 성검 브륜힐드(ブリュンヒルド)가 북서쪽에 숨겨진 교회에 있으므로 꼭 찾도록 하자. 포르큐스(ポルキュス)는 전체공격인 아이스 스톰을 사용한다. 물리공격에 약하므로 물리공격 위주로 싸우자.

카스트라트 군도에 살고 있다는 전설의 인어종족 그들은 생존하기 위하여 제국에게 충성을 다하고 있다. 그리고 이 군도에는 전설의 무기가 있다고 하는데...

11(8)	Lv13 닉시
3(2)	Lv10 머메이드×4
0	물리공격에 약함

이곳에서 성검 브륜힐드를 얻는다.

포르큐스의 아이스 스톰은 위력적이다.

제 10 화 전운(戰雲) : 카스트로 계곡

원래는 산적이지만 제국의 힘으로 이 지방을 지배하게 된 아레스(アレス)가 있는 곳이다. 또 제국에서 도망쳐 나온 성기사 라우니(ラウニィー)가 숨어있는 곳이기도 하다.

7	Lv16 레이븐
4	Lv13 닌자×4
2	신성공격에 약함

이 스테이지는 특이하게도 가로로 긴 스테이지이다. 남동쪽의 산 사이에 무스페름으로 가는 카오스 게이트가 있으며 중간부분의 교회에 라우니가 있다. 아레스와 싸울 때 라우니가 파티에 있으면 대화 이벤트가 일어난다.

아레스와 라우니의 대화 이벤트

제 11 화 성기사(聖騎士) : 무스페룸

예전에 신들에게 선택된 3명의 인간이 있었으니 그들이 바로 천공의 3기사이다. 이 무스페룸(ムスペルム)은 그들 중 한명인 슬스트가 지배하고 있다.

6	Lv17 드라군
3(1)	Lv15 바하무트×2
4	화염공격에 약함

이곳은 맵은 좁지만 하늘에 떠 있으므로 비행유니트가 아니면 이동하기가 불편하다. 슬스트를 이긴 후 카오스 프레임과 주인공의 얼라이어먼트가 높고 트윙클스타가 있다면 그를 동료로모을 수 있다.

슬스트는 소닉붐을 사용한다. 화계 공격이 가능한 유니트를 이용하거나 타로트의 매지션을 사용하여 물리치자.

클리어 후의 이벤트

⊙세게진(セゲジン): 언데드 로우를 받을 수 있다. 이것을 샤롬변경의 한 도시에 가져다주면 사자의 반지로 바꿀 수 있다.

⊙칠화(チルファー): 드림크라운을 받을 수 있다.

⊙교회: 얄의 타블렛이 있으면 마라카이트를 얻을 수 있다.

슬스트의 소닉붐을 조심하자.

클리어 후 다시 들려서 아이템을 얻자.

제 12 화 슬픈 기사(哀騎士) : 오루가나

천공의 3기사 중 아름다운 여성인 얼음의 펠린은 인간들에게 마지막 기회인 브륜힐드를 주어 신의 분노를 사 오르가나에 감금되어 있다. 오직 브륜힐트를 가진 용사가 나타나기만을 기다리며.

9(3)	Lv16 드라군
3(2)	Lv13 타로스
3	화염공격에 약함

2개의 해방유니트를 동서 쪽으로 보내어 도시를 해방시키고 중간에서 적들을 막자. 동쪽의 떠있는 섬들에는 숨어있는 도시와 마을이 많으므로 다 찾아보자. 동쪽에는 무스페룸으로 가는 카오스 게이트가 있다.

펠린역시 드라군이며 타로스를 데리고 나오므로 화계마법으로 물리치자. 카오스 프레임이 높다면 펠린은 동료가 된다.

클리어 후의 이벤트

⊙교회: 얄의 타블렛이 있다면 과자의 집을 얻는다.

⊙모가팃슈(モガティッシュ): 문로즈를 10만고트에 팔 수 있다.

제 13 화 황태자(皇子) : 마라노

원래 제노비아의 기사이지만 라딧슈와 결탁하여 제노비아를 배반한 아프로즈(アプロズ)남작이 지배하고 있는 마라노를 공략한다.

14(2)	Lv19 아프로즈
4	Lv16 데몬×2
8	신성공격에 약함

서북쪽의 마을에서 이곳에 트리스탄 왕자가 있다는 말을 들은 후 카오스 프레임과 얼라이먼트가 높은 상태에서 주인공이 벨첼리(ベルチエルリー)에 가면 트리스탄 왕자를 동료로 얻을 수 있다. 또 숨겨져 있는 마을 샤모니(シャモニー)에서는 장막을 없앨 수 있는 트로이의 목마를 주는데 없애지 않는 것이 더 좋다. 전투시 파티에 트리스탄이나 라우니가 있으면 아프로즈와의 대화 이벤트가 일어난다.

아프로즈는 암흑계 전체공격인 메테오스트라이크를 2번 쓴 후 나이트 메어로 공격하므로 전체 회복카드인 엠프레스나 월드카드를 준비해 두는 것이 좋다. 아프로즈는 암흑계 캐릭터이므로 신성계 마법과 무기로 대응하자.

클리어 후의 이벤트

⊙마라노: 언데드 로우를 얻을 수 있다. 샤롬의 변경으로 가서 사자의 반지와 교환하자.

아프로즈의 메테오 스트라이크를 조심하자.

제 14 화 죄(罪) : 디아스포라

어린나이에 법황이 된 루논은 라디슈의 정체를 알게 되어 이곳 디아스포라까지 쫓겨나게 되었다. 하지만 연인 데보네아가 해방군에게 패한 것을 알고 해방군에게 도전하는데.

9(2)	Lv13 프리스트
4(1)	Lv11 타이탄×2
	암흑공격에 약함

이 스테이지는 아바론섬을 클리어한 후부터 갈 수 있기 때문에 적들의 레벨이 11~12밖에 안된다. 그러므로 레벨이 낮은 유니트를 사용하여 클리어해가야 ALI가 떨어지는 것을 막을 수 있다. 주인공은 웬만하면 전투하지 않는 것이 좋다. 중간에 있는 도시인 소뮬(ソミュール)에 가면 포샤(ポーシャ)가 나와서 금의 벌집(きんのハチのす)을 구해다 달라고 한다. 옆에 있는 라로쉘(ラロシェル)에서 사다주거나, 남쪽에 숨어있는 교회에 가면 얻을 수 있다. 포샤에게 금의 벌집(きんのハチのす)을 갖다주면 사례로 센톨의 상(セントールのぞう)을 준다. 또 라로쉘의 상점에서는 황금의 가지도 파는데 이것을 사다가 데네브에게 가져다주자.

보스인 루논과 전투할 때에는 라우니를 파티에 넣도록 하자. 산속과 북동쪽에 각각 마을이 하나씩 숨겨져 있다.

보스 전에서는 레벨 차가 많이 나서 쉽게 물리칠 수 있을 것이다. 라우니를 물리치면 그녀는 자신을 죽이라고 하는데 여기서 아니라고 대답한 후 동료로 만들자.

클리어 후의 이벤트

⊙앙그렘(アングレーム): 이곳에 오면 마법사 보크나인이 나와서 센톨의 상을 10,000고트, 사자의 지팡이, 드라고스톤 중 하나와 교환해준다.

⊙아장(アジャン): 얄의 타블렛이 있으면 라파스라즈리를 얻을 수 있다.

⊙소뮬(ソミュール): 과자의 집이 있으면 포샤가 오닉스를 얻게 해 준다.

포샤의 부탁을 들어주자

노른을 설득하여 동료로 만들자

클리어후 보크나인이 아이템을 교환해 준다.

제15화 요술사(妖術士) : 발모아 유적

라슈디에게는 3명의 제자가 있었는데 그들은 바로 죽은자를 조정하는 카페라(カペラ), 사람들을 위해 24년전 몸을 희생한 사라딘(サラディン), 그리고 이곳 발모아를 통치하는 아루비레오(アルビレオ)였다.

11(1)	Lv17 엔챈터 (물리)
4	Lv14 블랙드래곤(신성)
4Lv14	스톤고렘 (마법)

이곳 역시 적들의 레벨이 낮으므로 얼라이먼트에 유의하면서 전투하자. 북동쪽에는 카오스 게이트가 있다. 사라딘을 얻기 위해선 몇개의 마을과 교회를 순서대로 가야한다. 우선은 북쪽에 있는 왕카이요(ワンカイヨ)와 중앙 섬에 있는 카냐테(カニャーテ)에 가서 사라딘의 석상과 석화를 풀 수 있는 빛의 종(ひかりのベル)에 대한 정보를 얻는다. 그후 남서쪽에 숨겨진 도시인 카라오(カリャオ)에 주인공이 직접 가면 빛의 종을 준다.

이것을 가지고 중앙섬의 교회에 가면 사라딘의 석화가 풀리고 사라딘을 동료로 모을 수 있다. 아루비레오와 싸울 때 유니트 내에 사라딘이 있으면 대화 이벤트가 일어난다. 아루비레오는 애시드크라우드를 2번이나 쓰며 지력이 높기 때문에 월드의 타로트 카드를 사용하는 것이 좋으며 역시 후열에 소닉붐을 쓰는 캐릭터를 넣어서 직접 노리는 것이 좋다.

사라딘과 아루비레오의 대결

제16화 공중도시(空中都市): 천궁 · 샹그리라

서쪽의 도시 몬테로자(モンテローザ)에 가면 카노프스의 동생 유리아가 나타나 아이템을 주는 이벤트가 일어난다. 샹그리라는

영원히 떠 있는 도시 샹그리라에는 페루아나의 신전이 있으며 세계의 신기를 모은자가 그곳에 가면 페루나아가 그 모습을 나타낸다는 전설이 있다.

8	Lv21 다크프린스
1(1)	Lv18 사라만다×2
5	신성공격에 약함

가레스가 지키고 있는데 트리스탄이나 유시스로 가면 대화 이벤트가 일어난다.

가레스는 레벨만 올라갔을 뿐 공격 법은 변하지 않았다. 트리스탄을 후열에 두어 소닉붐으로 직접 가레스를 노리자. 가레스를 물리치고 나면 잡혀있는 데보네아가 있는데 루논을 동료로 모았다면 데보네아가 동료로 된다.

클리어 후의 이벤트

⊙**샹그리라**(シャングリラ): 세 가지 신기를 모았다면 펠아나가 나타나 얄의 타블렛을 준다.

⊙**교회**: 얄의 타블렛이 있으면 사드닉스를 얻을 수 있다.

서쪽의 도시에서는 카노프스 이벤트가 일어난다

가레스와 트리스탄 왕자와의 이벤트

잡혀있는 데보네아를 구해주자

의의 여신 펠아나가 얄의 타블렛을 준다

제17화 설원(雪原):갈비아 반도

사천왕중 한 명이며 데보네아의 친구인 가란 · 피가로(ガラン・フィガロ)는 라슈디의 명을 받아 해방군을 막기 위해 갈비아 반도에 와 있었다.

8(1)	Lv15 제네랄
3	Lv12 블랙드래곤×2
4	신성공격에 약함

우선 이곳의 적은 레벨이 13밖에 되지 않으므로 데보네아를 모았다면 레벨 차가 많이 날 것이다. 될 수 있으면 전투는 피하자. 보세덴(ボセーデン)에 가면 아이템을 얻을 수 있다. 데보네아로 피가로와 싸우면 대화이벤트가 일어난다.

피가로는 후열에서 소닉붐으로 공격하므로 여기서도 후열의 피가로를 직접 노리자. 피가로를 물리치면 그의 마검 듀란달을 준다.

데보네아와 피가로의 운명의 결투

제18화 봉인(封印) : 안타리아대지

신관 오미쿠론(オミクロン)은 본분을 잊고 사자의술 네크로만시를 연구하다가 직위를 박탈당하지만 라슈디에 의해 칸타할을 지배하고 있다.

8	Lv20 네크로만사(물리)
1(1)	Lv19 블랙나이트×2
5	Lv16 블랙나이트×2

이곳에서의 중점은 중앙의 산속에 있는 교회를 찾아내는 것이다. 교회에는 천사장인 유시스(ユーシス)가 있는데 카오스 프레임이 높다면 동료가 되준다. 서쪽의 섬에는 안타질로 가는 카오스 게이트가 있다.

오미쿠론의 전체마법을 두번 다 맞으면 아무도 살아남지 못하므로 월드의 타로트카드를 사용하고 신성공격으로 공략하자.

클리어 후의 이벤트

⊙**칸다할**(カンダハル): 사자의 지팡이를 얻을 수 있다.

사자를 조정한다는 오미쿠론

제19화 백야(白夜) : 영구동토

타천사 미자르(ミザール)는 원래 천사장이였으나 라디슈를 사랑하여 그와 결탁하는 바람에 하계로 쫓겨났지만 라디슈의 도움으로 발하라 평원을 지배하고 있다.

13	Lv19 세라핌
4(1)	Lv16 휘볼그×2
7	암흑, 화염공격에 약함

남쪽에 있는 도시인 루스카야나(ルスカナヤ)에서는 불길의 검(ほむらのつるぎ)을 준다.

유시스로 미자르와 전투하면 대화 이벤트가 일어나며 사라딘이 있을 경우 그녀가 동료가 되는 경우도 있다. 미자르가 쓰는 신성계 전체공격 지하드는 꽤 위력적이므로 주의해야하며 암흑계 공격으로 후열의 미자르를 직접 노리자..

클리어 후의 이벤트

⊙**발하라**(バルハラ): 아이템을 받을 수 있다.

⊙**교회**: 얄의 타블렛이 있으면 브딧사이를 얻는다.

자매간의 피할 수 없는 대결

제20화 어둠에서 온 사자(闇よりの使者) : 안타질

처음에는 지도상에 단 하나의 마을밖에 없지만 산 속과 산 넘어 봉인 밖의 지역에 12개의 도시와 교회가 숨겨져 있으므로 모두 찾도록 하자. 갈프는 암흑계 전체마법

인 메테오스트라이크를 사용하는데 꽤 위력적이지만 한 번뿐이므로 그리 걱정할 일은 아니다. 신성계 캐릭터인 엔젤, 스론즈 등으로 공격하자. 카오스 프레임이 낮고 주인공의 ALI가 낮다면 성검을 주고 갈프를 동료로 만든다.

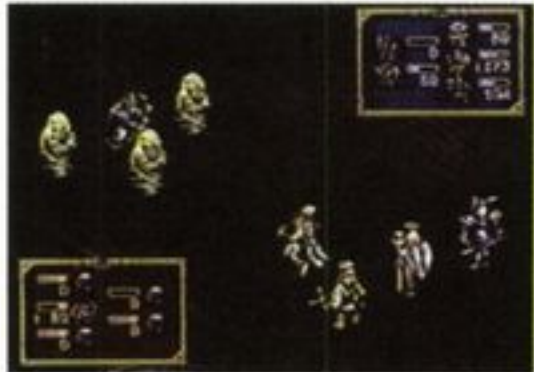
오거 배틀 시대의 악마 갈프(ガルフ)가 이곳 안타질에 봉인되어 있다. 하지만 반란군을 물리친다면 봉인을 풀 수 있는 돌을 준다는 라슈디의 말에 그는 반란군과 싸우게 된다.

9(8)	Lv20 사탄
4(4)	Lv17 팬텀×4
2	신성공격에 약함

클리어 후의 이벤트

⊙야운데(ヤウンデー): 갈프가 없다면 솔로몬즈 아크를 얻는다.

⊙가본(ガボン): 갈프가 있다면 아이템을 얻는다.

⊙포안트노알(ポアントノアール): 갈프가 있다면 3가지 클래스체인지 아이템을 준다.

신관계 캐릭터로 언데드 몬스터를 물리치자

제21화 제테네기아 제국으로(ゼテネギア帝國へ): 아라무트성새

아라무트성새를 지키고 있는 쌍둥이 형제 카스톨(カストル)과 포룩스(ポルックス)는 인간이면서 자이언트급의 힘을 가지고 있다. 그들이 사용하는 제미니 어택은 드래곤도 한번에 죽일 수 있다고 하는데...

9(2)	Lv22 제미니×2
4(2)	
5	

맵이 매우 넓고 중간에 바다가 있으므로 비행 유니트를 많이 이용하자. 숨겨진 교회와 도시가 각각 2개씩 있으므로 모두 찾고 남서쪽에는 시굴트로 가는 카오스 게이트가 있다. 서쪽의 숨겨진 도시에서 별의 숙소(ほしのやどり)를 준다.

보스인 카스톨과 포룩스는 물리공격에는 거의 무적이다. 타로트 카드의 마법으로 공격하자.

클리어 후의 이벤트

⊙키리구아바리오스(キリグアバリオス): 블랙로터스(ブラックロータス)를 준다.

⊙테그시가루파(テグシガルパ): 침묵의 상(ちんもくのぞう)을 준다.

⊙헤스카란사(ヘスカランサ): 별의 숙소를 20만고트에 팔 수 있다.

아라무트성새를 지키는 쌍둥이 형제

제22화 용기사(龍騎士) : 시굴트

예전에 자신의 힘을 과신한 나머지 악의 길을 걷게 된 용사가 있었다. 그는 자신을 시험해 보기 위하여 전설의 디바인드드래곤에게 도전하여 물리쳤으나 용의 저주로 자신도 용으로 변하게 되었다. 그후 신들은 그를 천공의 3기사로 만들어 주었는데 그가 바로 포겔(フォゲール)이다.

9(2)	Lv23 드라군
3(1)	Lv20 티아매트
2	신성공격에 약함

루웬조리(ルエンゾリ)에서 용의 옥석(りゅうのぎょくせき)을 얻을 수 있는데 카리신비(カリシンビ)에서 악덕 상인이 이것을 비싸게 사려하지만 절대 팔지 말자. 각 교회에서는 아이템을 준다.

포겔과 티아매트에게는 신성공격으로 대응하자. 이곳에서 얻을 수 있는 화이어 크래스트는 비밀스테이지인 드래곤즈헤븐에 갈수 있게 되며 그곳을 클리어하면 그대로 엔딩이 된다. 화이어크래스트를 얻기 위한 무기는 4풍신의 무기로 북풍신의 에우레스(エウレス), 동풍신의 노토스(ノトス), 서풍신의 제퓨로스(ゼピュロス), 남풍신의 보레아스(ボレアス)가 있다.

클리어 후의 이벤트

⊙브쥰브라(ブジュンブラ): 빅트로피(ビックトロフィー)를 준다.

⊙무팡다(ムパンダ): 센토르의 상을 준다.

⊙타루에스사람(タルエスサラーム): 용의 옥석을 사자의 반지로 바꾸어 준다.

⊙교회: 얄의 타블렛이 있으면 레드안바를 준다.

⊙교회: 4개의 무기가 있으면 화이어 크래스트를 얻는다.

드라군 포겔의 공격

제23화 암살자(暗殺者):달무드 사막

닌자마스터 브로키온(ブロキオン)은 라슈디와 결탁하여 주군인 오파이스국왕을 암살한 후 제국에 몸을 팔았다. 그리고 라슈디의 명으로 이 사막을 지배하고 있다.

8(2)	Lv24 닌자마스터
1	Lv22 닌자×2
4	Lv21 닌자×2

지도의 북동쪽과 서쪽의 호수옆에 숨겨진 마을을 찾자. 그밖에 별다른 이벤트는 없다.

브로키온은 후열에서 전체마법을 사용하지만 그리 위력적이지는 않다. 신성공격이나 물리공격으로 공략하자.

클리어 후의 이벤트

⊙아리아버드(アリアバード): 현자 기졸피가 퀵실버를 젬오브돈과 교환해 준다.

암살자 브로키온

현자 기졸피를 만나자.

제24화 최후의 낙원(最後の樂園) : 라이헤

이곳을 지배하고 있는 추기경 란돌스(ランドルス)는 원 마라노의 상인이였지만 마라노를 배반하고 제국 측으로 넘어온 자이다.

12	Lv24 란돌스
5(2)	Lv21 블랙나이트×2
7	Lv20 블랙나이트×2

남쪽의 산 속과 서쪽의 섬에 숨어 있는 교회를 꼭 찾도록 하자. 이곳 역시 별다른 이벤트는 없다. 란돌스 추기경은 마라노에서의 아프로스 남작과 거의 같은 공격을 한다. 하지만 다크퀘스트×2+메테오스트라이크의 전체공격 3번은 아무도 막아내지 못하므로 반드시 월드 카드를 써야 한다. 신성공격에 약하므로 천사계 캐릭터를 데리고 가자.

클리어 후의 이벤트

⊙하루마헤라(ハルマヘラ): 암흑검 시그문트(シグムント)를 준다.

⊙라모토레츠크(ラモトレック): 마녀 탈트가 나타나 젬오브돈과 올드오브가 있다면 현자의 돌(けんじゃのいし)을 준다.

⊙교회: 얄의 타블렛이 있으면 카벙클을 얻을 수 있다.

란돌스 추기경

마녀 탈트에게서 현자의 돌을 얻자.

제25화 성배 (聖杯) : 크류누 신전

성배, 그 숨겨진 힘에 의해 그란왕은 나라를 다스렸다고 한다. 여제 앤드라는 황폐화된 제국을 복원하기 위해 이것을 되찾으려 하여 이 신전으로 사천왕중의 한명인 데니스 · 루바론(デニス・ルバロン)을 파견시겼는데...

9(3)	Lv25 제네럴
3(2)	Lv22 사무라이×4
4	화염공격에 약함

이곳 역시 반이상이 바다로 된 군도이다. 숨겨진 교회와 도시가 매우 많이 존재하므로 모두 찾아보는 것이 좋다. 토리니다드(トリニダード)에서는 풍신기 중 하나인 보레아스를 15만 고트에 살 수 있으며 로스로케스(ロスロケス)에서는 도적에게 여제의 카메오를 받을 수 있다.

보스인 루바논은 엄청난 방어력을 가지고 있다. 화계에 약하므로 보레아스를 꼭 장착시키고 매지션의 타로트 카드를 사용하여 물리치자.

클리어 후의 이벤트

⊙크류누(クリューヌ): 카오스 프레임이 높다면 파질의 영혼이 나타나 성배를 준다.

보레아스를 15만 고트에 사자

시천황중 한명인 데니스·루바논 장군

기사의 영혼으로부터 성배를 얻자

제26화 결별(決別) : 슈라마나요새

사천왕의 한명이면서 뛰어난 마법검사인 알핀·프레뷔아(アルフィン·プレヴィア)장군이 이 슈라마나요새에서 해방군을 기다리고 있다. 그리고 이곳에는 제노비아제국의 왕비 플로랑(フローラン)이 유배되어 있다고 하는데

9	Lv25 제네럴
3(2)	Lv21 레이븐×2
2	Lv21 사탄×2

오라파(オラパ)에서는 카오스 프레임에 따라 아이템을 얻을 수 있으며 2군데의 교회에서 노토스(ノトス)와 화프닐(ファフニール)을 준다.

프레뷔아 장군은 제네럴이지만 직접공격 2번과 메테오 스트라이크를 사용한다. 또 후열에 사탄이 2마리나 있으므로 월드카드를 사용하고 신성계 공격으로 싸운다.

4천왕 중의 한 명인 프레뷔아 장군

제27화 끝의 시작(終わりの始まり) : 수도 자나두

제테네기아 본국으로 진격하는 반란군. 하지만 그들도 제국민에게는 단순한 폭도들에 불과했다. 제국을 위해 자신의 딸에게 칼을 겨눈 히카슈대장군이 반란군을 막기위해 이곳을 지키고 있다.

(3)	Lv27 하이랜더 (암흑)
(1)	Lv23 후레이아×2 (암흑)
10	Lv22 후레이아×2 (암흑)

이곳의 도시나 교회들은 거의다가 반란군에게 우호적이지 않아 해방시에 카오스프레임이 반대로 떨어진다. 도시해방을 최소한으로 줄이는 것이 좋다. 하지만 4개의 숨겨진 도시나 교회는 상관 없으므로 찾아서 해방시키자. 별다른 이벤트는 발생하지 않으며 히카슈장군과 싸울때 파티에 라우니가 있으면 대화이벤트가 일어난다.

히카슈 장군은 윈드샷을 사용하고 선더프레아를 2번 사용할 수 있는 후레이아를 후열에 2명이나 데리고 나오므로 월드카드를 사용하는것이 좋다. 암흑공격에 약하므로 암흑공격을 이용하자.

아버지와 딸의 결전

전체마법을 사용하는 캐릭터가 많으므로 주의하자.

제28화 오거배틀(オウガバトル) : 제테기네아

이곳에는 모든 전란의 근원인 여제 앤드라가 있다. 백금빛 금발에 파란 눈동자. 우유빛 살과 피빛입술 그리고 보는사람의 혼까지 얼어붙게하는 시선. 사람들은 그녀를 칠흑의 여제라고 부른다.

16(4)	Lv28 블랙퀸
3(1)	Lv24 블랙나이트×2
2	

적중에는 가레스의 분신이 계속해서 나타나는데 가레스는 라슈디의 마력으로 자신의 몸을 숨긴 채 분신으로 싸워왔던 것이다. 제테네기아 바로 아래의 교회를 해방시킨 후 북동쪽 산속에 숨어있는 교회를 해방시키면 가레스가 도망가고 적중에 가레스가 나오지 않게 된다. 서쪽의 섬에는 3개의 도시가 숨어있으므로 모두 찾아보자. 아즈자위아(アズザウィア)에서는 성기사 가우엔의 이벤트가 일어난다. 앤드라와 전투할 때 유니트내에 주인공이나 데보네아가 있으면 대화 이벤트가 일어난다.

앤드라는 AGI가 높아 공격에 잘 맞지 않으므로 스타의 타로트 카드를 사용하면 쉽게 물리칠 수 있을것이다. 앤드라도 전체마법을 3번이나 사용하므로 월드의 카드를 사용하자.

클리어 후의 이벤트

⊙에루케다히아(エルケダヒア) : 센톨의 상을 얻을 수 있다.

제테기네아제국의 여제 앤드라

마을들에서 아이템을 얻자

제29화 암흑신(暗黑神) : 마궁 샤리아

마도사 라슈디. 대륙 제일의 현자로 불려 그란왕과 함께 제노비아 제국을 건설한 영웅. 그 영웅이 왜 암흑도를 걷게 되었는지는 아무도 모른다. 라슈디의 진정한 목적은 이 대지의 지배가 아닌 파괴신의 부활. 파괴신을 부활시켜 그는 과연 무엇을 원하는가? 세계의 종말인가, 아니면 자신의 종말인가!

15(3)	Lv28 다크프린스
5(2)	Lv29 와이즈맨
2	Lv30 디아브로

마지막 스테이지 답게 매우 스테이지가 넓다. 피아리랜드(ピアリーランド)에 가면 드림크라운을 주며 남쪽의 숨겨진 교회에서는 성기사 라우엔의 최후를 볼 수 있다. 샤리아에 가면 우선 가레스가 등장한다. 스켈톤 나이트를 4명 데리고 나오며 그리 어렵지 않다. 아이샤나 데보네아가 유니트에 있다면 대화 이벤트가 일어난다. 가레스를 물리치면 라슈디가 나오는데 라슈디는 전체마법을 5번이나 사용하므로 월드카드는 필수이다. 신성공격에 약하므로 져지먼트와 신성계 무기를 준비하자. 트리스탄, 유시스, 사라딘, 주인공과 대화 이벤트를 발생시킨다.

라슈디까지 쓰러뜨리면 그는 파괴신 디아브로를 소환한다. 디아브로는 몸통과 머리 2개로 되어 있는데 몸통을 쓰러트리면 된다. 각종 브레스를 사용하며 역시 신성공격에 약하다. 디아브로를 쓰러뜨리면 대망의 엔딩이다.

가레스와의 대화 이벤트

라슈디의 전체공격은 매우 강력하다.

파괴신 디아브로

엔딩

반란군에 의해 제테네기아 제국은 무너지고 라슈디에 의해 부활된 파괴신도 소멸되었다.

다시 제노비아 왕국이 건설되고 트리스탄 왕자가 국왕의 자리에 오르게 되었다. 워렌과 란슬롯은 국왕의 보조를 위해 제노비아에 남지만 2년 후 하임 전역에서 전사하게 되며, 카노프스와 길발드는 방랑의 길을 떠나게 되고 유시스는 천계로 돌아간 후 신이 된다. 천공의 3기사는 여전히 천계를 지키게 되며, 라우니는 트리스탄과 결혼하여 왕비가 된다. 그리고 남은 사라딘, 아이샤, 데보네아는 주인공과 함께 북쪽의 로디스 교국으로 새로운 여행을 떠나게 된다.

제노비아 국왕이 된 트리스탄과 왕비 라우니

로디스 교국으로 새로운 여행을 떠나는 주인공

CLASS

직업명		
전 클래스		이동법
필요레벨	필요ALI	필요CHA
전열공격		회수
후열공격		회수
특징		

직업명	
보충또는 중립캐릭터 설득	이동법
필요 아이템이나 조건	
전열공격	회수
후열공격	회수
특징	

화이터(ファイター)		
보충		초원
베어버린다(물리공격)		2
베어버린다(물리공격)		1
인간형 남성계 캐릭터의 기본형으로써 도시에서 보충할 수 있다.		

나이트(ナイト)		
화이터		초원
5~	50~	50~
베어버린다(물리공격)		2
베어버린다(물리공격)		1
LOW계의 기사 화이터보다 약간 전투력이 상승되었다.		

패러딘(パラディン)		
나이트		초원
15~	70~	60~
베어버린다(물리공격)		3
힐링(회복계마법)		1
LOW계 기사의 최종직으로 3번 공격하며 후열에서는 힐링을 사용한다.		

뱀파이어(ヴァンパイア)	
나이트	삼림
블러드스펠(ブラットスペル)	
라이프포스(HP흡수)	2
참(유혹공격)	2
낮에는 관속에 있어 전투불능상태이지만 밤에는 꽤 쓸만하다.	

바사카(バーサーカー)		
화이트		초원
6~	~49	50~
세게때린다(물리공격)		2
세게때린다(물리공격)		1
CHAOS계 기사로서 나이트보다는공격력이 더 세다.		

블랙나이트(ブラックナイト)		
바사카		초원
16~	30~	60~
베어버린다(물리공격)		2
화이어볼(화염계마법)		1
CHAOS계 기사의 최종직으로 후열에서는 공격마법을 쓴다.		

사무라이(サムライ)		
화이터		초원
7~	50~	50~
빨리베기(물리공격)		2
소닉붐(원거리물리공격)		1
소닉붐은 자신의 HP를 소비하여 2~3배의 데미지를 입히는 기술이다.		

사무라이마스터(サムライマスター)		
사무라이		초원
15~	70~	60~
빨리베기(물리공격)		3
소닉붐(원거리물리공격)		1
전열 공격이 3회로 늘었을 뿐 사무라이와 큰 차이는 없다.		

닌자마스터(ニンジャマスター)		
닌자		삼림
15~	~30	60~
수리검(물리공격)		3
인술(전체마법공격)		1
후열에서 쓰는 인술이 1번으로 줄어든 대신 전체공격으로 바뀌었다.		

비스트테이머(ビーストテイマー)		
화이터		초원
5~	25~65	50~
채찍으로치다(물리공격)		2
채찍으로치다(물리공격)		2
리더일 경우 유니트내 마수들의 전투력을 상승시킨다.		

비스트마스터(ビーストマスター)		
비스트테이머		초원
12~	10~50	60~
채찍으로치다(물리공격)		2
채찍으로치다(물리공격)		2
좀더 좋은 마수들을 보충할 수 있으며 능력치가 약간 상승한다.		

드래곤테이머(ドラゴンテイマー)	
비스트마스터	초원
드라고스톤(ドラゴストーン)	
베어버린다(물리공격)	2
베어버린다(물리공격)	2
드래곤을 보충할 수 있으며 유니트내드래곤의 전투력이 상승된다.	

드래곤마스터(ドラゴンマスター)		
드래곤테이머		초원
20~	40~60	65~
베어버린다		2
아이스필드(냉기계마법)		2
더 좋은 드래곤을 보충할 수 있으며 후열에서는 마법을 사용하게 된다.		

돌마스터(ドールマスター)		
화이터		초원
5~	30~70	50~
부추기다(물리공격)		2
애시드크라우드(물리계전체마법)		1
초반에 전체공격을 사용할 수 있는 유일한 캐릭터		

엔찬터(エンチャンター)		
돌마스터		초원
14~	30~70	50~
부추기다(물리공격)		2
애시드크라우드(물리계전체마법)		2
전체공격이 2번이며 고렘계 몬스터의 전투력을 상승시킨다.		

위저드(ウィザード)		
화이터		초원
4~	50~80	50~
때리다(물리공격)		2
마법(마법공격)		2
마법사계의 기본직이며 신성마법을 제외한 1인공격마법을 사용한다.		

나이트(ナイト)		
화이터		초원
5~	50~	50~
베어버린다(물리공격)		2
베어버린다(물리공격)		1
LOW계의 기사 화이터보다 약간 전투력이 상승되었다.		

고에틱(ゴエティック)		
위저드		초원
10~	10~35	60~
때리다(물리공격)		2
마법(전체마법공격)		1
후열에서 전체마법을 사용한다. 데빌과 켈베로스를 보충할 수 있다.		

네크로만사(ネクロマンサー)	
고에틱	초원
사자의지팡이(ししゃのつえ)	
마법(마법공격)	2
마법(전체마법공격)	2
전체공격이 2번으로 늘었으며 언데드몬스터를 보충할 수 있다.	

리치(リッチ)	
네크로만사	초원
사자의반지(ししゃのゆびわ)	
차가운시선(신성공격)	3
마법(전체마법공격)	3
전체공격이 3번으로 늘었으며 최강의 언데드몬스터를 보충할 수 있다.	

워울프(ウェアウルフ)	
중립몬스터 설득, 보충	삼림
뱀파이어로 보충가능	
세게두들긴다(물리공격)	3
세게두들긴다(물리공격)	3
밤에는 늑대인간이지만 낮에는 화이터보다도 약한인간으로 변한다.	

워타이거(ウェアタイガー)	
아이템으로 소환	삼림
만월의돌(まんげつのいし)	
세게두들긴다(물리공격)	2
세게두들긴다(물리공격)	2
쉽게 구할 수 있으나 늑대인간보다도 약하다.	

아마조네스(アマゾネス)

보충		초원
활을쏘다(물리공격)		1
활을쏘다(물리공격)		2

인간계 여성캐릭터의 기본이며 후열에서 공격하는 것이 좋다.

발키리(ヴァルキリー)

아마조네스		초원
5~	35~	50~
후려친다(물리공격)		2
라이트닝(뇌격계마법)		2

전후열에서 사용되는 올라운드 캐릭터이지만 후열에서 쓰는 것이 좋다.

프레이어(フレイア)

발키리		설원
15~	70~	60~
후려친다(물리공격)		2
선더프레어(뇌격계전체마법)		2

후열에서 전체마법을 2번이나 사용하게 되었다.

위치(ウィッチ)

아마조네스		초원
5~	~65	50~
두들긴다(물리공격)		2
스탠크라우드(암흑계전체마법)		2

후열에서 사용하는 스탠크라우드는 적을 마비시킬 수 있다.

클레릭(クレリック)

아마조네스		초원
4~	50~	50~
신의낙인(신성공격)		2
힐링(회복계마법)		2

신관계 직업의 초기직이며 언데드 몬스터를 물리칠 수 있다.

프리스트(プリースト)

클레릭		초원
10~	60~	60~
신의낙인(신성공격)		2
힐링(회복계마법)		3

마법을 3회 사용할 수 있게 되었을 뿐 별다른 차이는 없다.

비숍(ビショップ)

프리스트		초원
18~	70~	70~
신의낙인(신성공격)		3
힐링플러스(회복계전체마법)		2

마법이 2회로 줄어들었지만 유니트 전체를 회복할 수 있다.

프린세스(プリンセス)

아마조네스		초원
드림크라운(ドリームクラウン)		
별의반짝임(신성공격)		2
스타티어러(신성계전체공격)		1

유니트 리더일경우 유니트내 캐릭터의 공격 회수를 1회 늘여준다.

제네럴(ジェネラル)

트리스탄, 데보네아		초원
베어버리다(물리공격)		3
소닉붐(물리특수공격)		1

최고의 공격, 방어력을 자랑하며 데보네아는 소닉브레이드를 사용한다.

드래군(ドラグーン)

슬스트, 휘겔, 핸릴		
꿰뚫다(물리공격)		3
소닉붐, 소닉브레이드(물리특수)		1

사무라이마스터급의 공격력과 드래곤마스터의 능력을 지녔다.

머메이드(マーメイド)

중립몬스터 설득, 보충		얕은물
푹찌르다(물리공격)		2
브리자드(냉기계마법)		1

수중에서 활약하는 직업으로써 후열에서는 마법을 사용한다.

닉시(ニクシー)

머메이드		얕은물
11~	50~	50~
푹찌르다(물리공격)		2
아이스스톰(냉기계전체마법)		2

후열에서 전체공격을 할 수 있다.

호크맨(ホークマン)

중립몬스터 설득, 보충		저공
때린다(물리공격)		2
때린다(물리공격)		1

유익인 족의 기본 유니트이다. 공격보다는 이동에 많이 쓰인다.

발탄(バルタン)

호크맨		저공
10~	45~	50~
때린다(물리공격)		2
선더애로우(뇌격계공격)		1

LOW계의 유익인으로서 후열에서는 특수공격을 사용한다.

레이븐(レイヴン)

호크맨		저공
12~	~55	50~
때린다(물리공격)		2
화이어스톰(화염계공격)		1

CHAOS계의 유익인으로서 역시 후열에서 특수공격을 사용한다.

엔젤(エンジェル)

중립몬스터 설득, 보충		저공
천사의고리(신성공격)		1
바니쉬(신성계마법)		2

천사계 캐릭터의 기본으로 능력은 떨어지지만 키울만 하다.

슬론즈(スローンズ)

엔젤		저공
11~	60~	55~
천사의고리(신성공격)		2
바니쉬(신성계마법)		2

공격회수가 전후 모두 2번으로 늘었다.

세라핌(セラフィム)

슬론즈		저공
20~	80~	60~
천사의고리(신성공격)		2
지하드(신성계전체마법)		1

후열에서 쓰는 지하드는 함흑계 적에게 매우 위력적이다.

데빌(デビル)

중립몬스터 설득, 보충		저공
후려친다(암흑공격)		2
나이트메어(암흑계마법)		1

악마계 직업의 기본직으로 역시 키우기 위한 과정일 뿐이다.

데몬(デモン)

데빌		저공
10~	~40	50~
후려친다(암흑공격)		2
나이트메어(암흑계마법)		2

후열에서의 마법공격이 2회로 올라갔다.

사탄(サタン)

데몬		저공
20~	~25	~50
후려친다(암흑공격)		2
메테오스트라이크(암흑계전체)		1

악마계의 마지막으로 전체공격마법을 사용한다.

페어리(フェアリー)

중립몬스터 설득, 보충		저공
빰을때린다(물리공격)		2
키스던지기(신성계보조마법)		1

후열에서의 키스던지기는 한캐릭터의 공격력을 약간 상승시킨다.

픽시(ピクシー)

페어리		저공
10~	30~	70
빰을때린다(물리공격)		2
키스던지기(신성계보조마법)		2

후열의 마법이 2번으로 늘었지만 거의 쓸모 없다.

실프(シルフ)

픽시		저공
20~	40~	80
빰을때린다(물리공격)		2
매직미사일(신성계전체마법)		1

요정의 마지막 직업으로서 후열에서 전체마법을 쓴다.

펌프킨헤드(パンプキンヘッド)

중립몬스터 설득, 보충		삼림
드레이터(특수공격)		1
드레이터(특수공격)		1

드레이터는 적의 HP를 반분시키는 기술이지만 거의 통하지 않는다.

매드할로윈(マッドハロウィン)

펌프킨헤드		삼림
썩은호박(くさったカボチャ)		
드레이터(특수공격)		2
드레이터(특수공격)		2

펌프킨헤드의 상위직, 거의 만들기 힘들다.

스켈톤(スケルトン)

중립몬스터 설득, 보충		초원
네크로만사로 보충		
베어버린다(암흑공격)		2
베러버린다(암흑공격)		1

HP가 0이므로 보통 공격이 통하지 않지만 신성공격에는 한방이다.

스켈톤나이트(スケルトンナイト)

중립몬스터 설득, 보충		초원
리치로 보충		
베어버린다(암흑공격)		3
베어버린다(암흑공격)		1

공격을 3번한다. 클래스 체인지로 만드는 직업이 아니다.

고스트(ゴースト)

중립몬스터 설득, 보충		저공
네크로만사로 보충		
저주의일격(암흑공격)		1
나이트메어(암흑계마법)		2

스켈톤과 같은 언데드이지만 마법을 사용한다.

팬텀(ファントム)

중립몬스터 설득, 보충		저공
리치로 보충		
저주의일격(암흑공격)		2
나이트메어(암흑계마법)		3

공격회수가 늘었다. 역시 클래스 체인지가 되는 것이 아니다.

자이언트(ジャイアント)

중립몬스터 설득, 보충		초원
세게두들긴다(물리공격)		3
세게두들긴다(물리공격)		2

물리공격, 방어가 뛰어난 대형 몬스터. 거인계의 기본직이다.

휘볼그(フィボルグ)

자이언트		설원
10~	50~80	
세게두들긴다(물리공격)		3
얼음의일격(냉기공격)		2

NUTRAL계의 거인 종족으로서 냉기계에 강하지만 화염계에 약하다.

기간테스(ギガンテス)

자이언트		산악
8~	~40	
세게두들긴다(물리공격)		3
화염의일격(화염공격)		2

CHAOS계의 거인족으로서 화염계에 강하지만 냉기계에 약하다.

타이탄(タイタン)

자이언트		초원
15~	70~	
세게두들긴다(물리공격)		3
윈드샷(전체물리공격)		2

다른 거인족과는 달리 전체공격을 2번이나 사용하지만 세지는 않다.

헬하운드(ヘルハウンド)

중립몬스터 설득, 보충		산악
힘껏부딛치다(물리공격)		3
화이어브레스(화염공격)		2

이동력은 낮지만 물리공격, 방어에 뛰어나고 후열공격도 가능하다.

켈베로스(ケルベロス)

헬하운드		산악
12~	~40	
힘껏부딛치다(물리공격)		3
메즈마라이즈(암흑계특수공격)		2

메즈마라이즈는 적을 마비시키며, 화이어브레스와 섞어가며 사용한다.

그리핀(グリフィン)

중립몬스터 설득, 보충		하늘
돌진(물리공격)		2
윈드스톰(전체물리공격)		1

날아다닐 수 있으며 후열에서는 전체공격도 쓸 수 있다.

코카트리스(コカトリス)

그리핀		
9~	~60	
돌진(물리공격)		2
페트로브레스(물리계특수공격)		2

페트로브레스는 적을 석화시키는 효과를 가지고 있다.

와이엄(ワイアーム)

중립몬스터 설득, 보충		하늘
꼬리로두들기다(물리공격)		2
꼬리로두들기다(물리공격)		2

날아다닐수 있으며 전후열에서 전투력이 같다.

와이번(ワイバーン)

와이엄		하늘
12~	~55	
꼬리로두들기다(물리공격)		2
화이어브레스(화계공격)		2

후열에서 원거리 공격을 할 수 있게 되었다.

옥토퍼스(オクトパス)

중립몬스터 설득, 보충		심해
쿡쿡찌르다(물리공격)		4
쿡쿡찌르다(물리공격)		2

수중에서는 무적이지만 물 밖으로 나오면 공격력이 떨어진다.

크라켄(クラケーン)

옥토퍼스		심해
12~	55~	
지옥찌르기(물리공격)		4
메일슈트롬(전체물리특수공격)		2

메일슈트롬은 물속에서만 사용 가능한 기술이다.

드래곤(ドラゴン)

중립몬스터 설득, 보충		초원
분노의일격(물리공격)		2
화이어브레스(화염공격)		2

드래곤계의 기본 몬스터이다. 후열에서는 화이어 브레스를 사용한다.

래드드래곤(ラッドドラゴン)

드래곤		산악
7~	35~65	
분노의일격(물리공격)		2
화이어브레스(화염공격)		2

NUTRAL계의 드래곤이다. 그냥 드래곤과 거의 다를 바 없다.

사라만다(サラマンダー)

래드드래곤		산악
16~	35~65	
분노의일격(물리공격)		2
화이어브레스(화염공격)		2

NUTRAL계의 2번째 드래곤 능력이 약간 상승할 뿐이다.

프레어브레스(フレアブレス)

사라만다		산악
23~	35~65	
화이어브레스(화염공격)		2
슈퍼노바(전체화염공격)		2

후열에서는 전체공격을 2번이나 사용할 수 있다.

플래티너드래곤(プラチナドラゴン)

드래곤		설원
7~	65~	
분노의일격(물리공격)		2
콜드브레스(냉기공격)		2

백금의 비늘로 싸여있는 LAW계의 드래곤. 냉기공격을 할 수 있다.

바하무트(バハムート)

플래티너드래곤		설원
17~	65~	
분노의일격(물리공격)		2
콜드브레스(냉기공격)		2

LAW계의 2번째 드래곤으로 역시 능력만 약간 상승된다.

데스바하무트(デスバハムート)

바하무트		설원
24~	65~	
콜드브레스(냉기공격)		2
아이스레퀴엄(전체냉기공격)		2

역시 후열에서 전체공격을 2번 사용할 수 있다.

블랙드래곤(ブラックドラゴン)

드래곤		초원
7~	~35	
분노의일격(물리공격)		2
애시드브레스(물리계특수공격)		2

CHAOS계의 드래곤으로 후열에서는 애시드 브레스를 사용한다.

티아매트(ティアマット)

블랙드래곤		초원
15~	~35	
애시드브레스(물리계특수공격)		2
이블데드(암흑계전체마법)		2

드래곤중에는 제일 빨리 전체공격을 할 수 있다.

드래곤좀비(ドラゴンゾンビ)

티아매트		습지
애시드브레스(물리계특수공격)		2
로톤브레스(암흑계특수공격)		

아이템으로 변할 수 있으며 로톤브레스는 상당히 강하다.

고렘(ゴーレム)

중립몬스터 설득, 보충		초원
세게때린다(물리공격)		3
세게때린다(물리공격)		2

물리공격에는 거의 무적이지만 마법에 매우 약하며 HP가 매우 낮다.

스톤고렘(ストーンゴーレム)

중립몬스터 설득, 보충		산악
세게때린다(물리공격)		3
세게때린다(물리공격)		2

화계공격에는 강해졌지만 그래도 아직 물리공격에 약하다.

타로스(タロス)

중립몬스터 설득, 보충		초원
세게때린다(물리공격)		3
세게때린다(물리공격)		2

마법방어력이 꽤 강해졌지만 방패용으로는 자이언트쪽이 더 좋다.

ITEM LIST

이 름	효 과	이 름	효 과
큐어포션(キュアポーション)	한캐릭터의 HP를 50회복	밤의향기(やみのかおり)	한밤중으로 바꿈
큐어스톤(キュアストーン)	한캐릭터의 HP를 100회복	빛의속삭임(ひかりのささやき)	한낮으로 바꿈
소울콜(ソウルコール)	죽은 캐릭터를 살려냄	드라고스톤(ドラゴストーン)	비스트마스터 → 드래곤테이머
큐어앵크(キュアアンク)	유니트 전원의 HP를 100회복	블러드스펠(ブラッドスペル)	나이트 → 뱀파이어
원더에그(ワンダーエッグ)	빈자리에 캐릭터를 랜덤으로 소환	드림크라운(ドリームクラウン)	아마조네스 → 프린세스
만월의돌(まんげつのいし)	빈자리에 워타이거를 소환	썩은호박(くさったカボチャ)	펌프킨헤드 → 매드할로윈
죠커의패(ジョーカーのふだ)	임의로 타로트카드를 한장 만들어 냄	사자의지팡이(ししゃのつえ)	고에틱 → 네크로만사
리턴하프(リターンハープ)	한 유니트를 본거지로 보냄	사자의반지(ししゃのゆびわ)	네크로만사 → 리치
올서먼즈(オールサモンズ)	주인공에게 모든 유니트를 소환	유리호박(ガラスのカボチャ)	펌프킨헤드를 보충할 수 있음
7리그부츠(7リーグブーツ)	한 유니트를 해방된 도시로 보냄	용사의조각(ゆうしゃのかけら)	Lv UP
다우징로드(ダウジングロッド)	숨겨진 보물을 하나 찾아냄	몸의근원(からだのみなもと)	MHP UP
크리스탈볼(クリスタルボール)	숨겨진 교회나 도시를 하나 찾아냄	소드심볼(ソードシンボル)	STR UP
트레이드티켓(トレードチケット)	비밀상인 '뭐든지잭'을 불러냄	맥스페이퍼(マグスペーパー)	INT UP
러브앤피스(ラブアンドピース)	적 유니트를 우리편으로 만듬	마음의거울(こころのかがみ)	ALI UP
트로이의목마(トロイのもくば)	지진으로 지도내의 장벽을 없앰		

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
N : 새롭게 출시타이틀에 올라온 게임
★ : 챔프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'96년 11월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
PS		11/1	크리스컹크	비지트	2,800엔
PS		11/1	루루	동북신사	4,800엔
PS		11/1	아크 더 래드2	SCE	5,800엔
PS		11/1	섹시 파로디우스	코나미	4,800엔
PS		11/8	남코 뮤지엄 vol4	남코	5,800엔
PS		11/8	3D 레밍스	SCEI	5,800엔
PS		11/8	어론 인 더 다크2	E.A. 빅터	5,800엔
PS		11/8	와이프아웃XL	SCEI	5,800엔
PS	N	11/15	타임 코만도	버진 인터랙티브	6,500엔
PS		11/15	킹 오브 복싱	빅터 엔터테인먼트	5,800엔
PS		11/15	벨트로거9	겐키	6,300엔
PS		11/15	뿌요뿌요2 결정판	컴파일	4,800엔
PS		11/15	다라이어스 외전	백	5,800엔
PS		11/15	트위스티드 메탈	SCEI	5,800엔
PS		11/15	괴수전기	프로듀스	5,800엔
PS		11/22	에어 그레이브	산토스	5,800엔
PS		11/22	J리그 실황 위닝 일레븐 '97	코나미	5,800엔
PS		11/29	데저티드 아일랜드	KSS	5,800엔
PS		11/29	황혼의 오디	통킹하우스	5,800엔
PS		11/29	NBA 파워덩커즈	코나미	5,800엔
PS		11/하순	이터널 멜로디	미디어 웍스	5,800엔
PS		11/예정	심시티2000	아트딩크	5,800엔
PS		11/예정	줌	미디어 퀘스트	4,800엔
PS		11/예정	시뮬레이션즈	소프트 뱅크	5,800엔
PS		11/예정	낫 트레저 헌터	엑티 아트	5,800엔
PS		11/예정	블루 포레스트 이야기	라이트 스탭	미 정
PS		11/예정	신일본 프로레슬링-투혼열전2	토미	5,800엔
PS		11/예정	김전일 소년의 사건부	강담사	5,800엔
PS		11/예정	타임보칸 시리즈	반프레스토	5,800엔
PS		11/예정	스트리트 레이서 디럭스	UBI소프트	미 정
PS		11/예정	FIST	이미지니어	6,800엔
PS		11/예정	황룡삼국연의	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
PS		11/예정	팬저 제네럴	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
SS		11/1	어스 웜 짐2	타카라	5,800엔
SS		11/1	전설의 오거 배틀	리버힐 소프트	5,800엔
SS		11/1	루루	세가	4,800엔
SS		11/1	섹시 파로디우스	코나미	4,800엔
SS		11/8	리드로드 사가2	세가	5,800엔
SS		11/8	사무라이 스피리츠 참홍랑무쌍검	SNK	5,800엔
SS		11/15	FIST	이미지니어	6,800엔
SS		11/15	블러드 팩토리	인터플레이	5,800엔
SS		11/22	아이언 맨/XO	어클레임 저팬	5,800엔
SS		11/22	하이퍼 듀얼	테크노 소프트	5,800엔
SS	★同	11/29	전뇌전기 버철 온	세가	미 정
SS		11/29	선더포스 골드팩2	테크노 소프트	4,800엔
SS		11/29	서기 1999 파라오의 부활	BMG 빅터	5,800엔
SS		11/29	대운동회	인크리멘트 P	5,800엔
SS		11/하순	미소녀 전사 세라 문 슈퍼S	엔젤	5,800엔
SS		11/예정	카오스 콘트롤 리믹스	버진 인터랙티브	4,800엔
SS		11/예정	스트리트 레이서 디럭스	UBI소프트	미 정
SS		11/예정	빅토리 골 월드 와이드 에디션	세가	5,800엔
SS		11/예정	매직 카페트	E.A.빅터	5,800엔
SS		11/예정	프리크라 대작전	아트라스	6,800엔
SS		11/예정	기동전사 건담 외전2	반다이	4,800엔
N64		11/22	원더 프로젝트 J2	에닉스	9,800엔
N64	★	11/예정	마리오 카트64	닌텐도	9,800엔
N64		11/예정	골든아이 007	닌텐도	9,800엔
N64		11/예정	보디 하베스트	닌텐도	9,800엔
N64		11/예정	블라스트 콥스	닌텐도	9,800엔

새턴용 전설의 오거 배틀의 발매일이 연기되어 이번달에 발매되는군요. 아뭏든 기대가 되는군요. 또한 원더 프로젝트 J2가 역시 이번 달에 발매됩니다. N64의 서드파티 소프트 제1탄 원더 프로젝트 J2! 과연 기대가 되는군요.

'96년 12월 발매 소프트

기종		발매일	게임명	회사명	가 격
PS		12/6	엑스트라 브라이트	아스키	5,800엔
PS		12/13	스피드 킹	코나미	5,800엔
PS		12/20	부시도 블레이드	스퀘어	미 정
PS		12/20	레벨 어설트2	BBS	6,800엔
PS		12/20	공포신문	유타카	5,800엔
PS		12/20	아리스 인 사이버랜드	그램스	5,800엔
PS		12/20	라이트닝 레전드	코나미	5,800엔
PS		12/20	실황 오사베리 파로디우스	코나미	4,800엔
PS	N	12/27	대항해시대2	코에이	6,800엔
PS		12/예정	버철 비룡의 권	컬쳐 브레인	5,800엔
PS		12/예정	드래곤 나이트4	반프레스토	6,800엔
PS	★	12/예정	신 슈퍼 로봇 대전	반프레스토	6,800엔
PS		12/예정	도라에몽2 SOS	에폭사	미 정
PS		12/예정	록맨8 메탈 히어로즈	캡콤	미 정
PS		12/예정	리얼바우트 아랑전설	SNK	미 정
PS		12/예정	레이지 레이서	남코	미 정
PS		12/예정	소울 엣지	남코	미 정
PS		12/예정	프라이멀 레이지	타임워너 인터랙티브	5,800엔
SS		12/6	황룡삼국연의	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
SS	N	12/13	멜티랜서 -은하소녀경찰2086-	이미지니어	5,800엔
SS		12/13	실황 오사베리 파로디우스	코나미	4,800엔
SS		12/13	택틱스 오거	리버힐 소프트	5,800엔
SS		12/13	디스크 월드	미디어 엔터테인먼트	5,800엔
SS	N	12/하순	로드런너 엑스트라	파트라	4,800엔

이달의 구입 추천작 BEST 5

- PS — J리그 실황 위닝 일레븐 '97
- PS — 타임 코만도
- SS — 전뇌전기 버철 온
- SS — 사무라이 스피리츠 참홍랑무쌍검
- N64 — 원더 프로젝트J2

기종	구분	발매일	게임명	회사명	가격
SS		12/예정	데이토나USA -서키트 에디션-	세가	5,800엔
SS		12/예정	중장기병 레이노스2	메사이야	미 정
SS	★	12/예정	에너미 제로	와프	6,800엔
SS		12/예정	다이 하드 트릴로지	FOX 인터랙티브	5,800엔
SS		12/예정	에어즈 어드벤처	게임 스튜디오	미 정
SS		12/예정	샤이닝 더 홀리아크	소닉	미 정
SS		12/예정	수호전 -천명의 맹세	코에이	5,800엔
SS		12/예정	스페이스 인베이더	타이토	3,980엔
N64		12/예정	실황 J리그 퍼펙트 스트라이커	코나미	미 정
N64		12/예정	카비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
N64		12/예정	스타폭스64	닌텐도	9,800엔
N64		12/예정	바기부기	닌텐도	9,800엔
N64		12/예정	클라이머	닌텐도	9,800엔
N64		12/예정	골프(가칭)	닌텐도	9,800엔
N64		12/예정	F-ZERO64	닌텐도	9,800엔
N64		12/예정	요시 아일랜드64	닌텐도	9,800엔
NEOGEO CD		12/예정	진설 사무라이 스피리츠 무사도열전	SNK	8,800엔

기대가 가득찼던 「FFVII」이 1월로 연기되고 잉잉! 하지만 이미지니어의 멜티렌서 - 은하소녀경찰 2086이 새롭게 등장했고 에너미 제로와 8개의 닌텐도64 타이틀로 위안을 삼아야지.

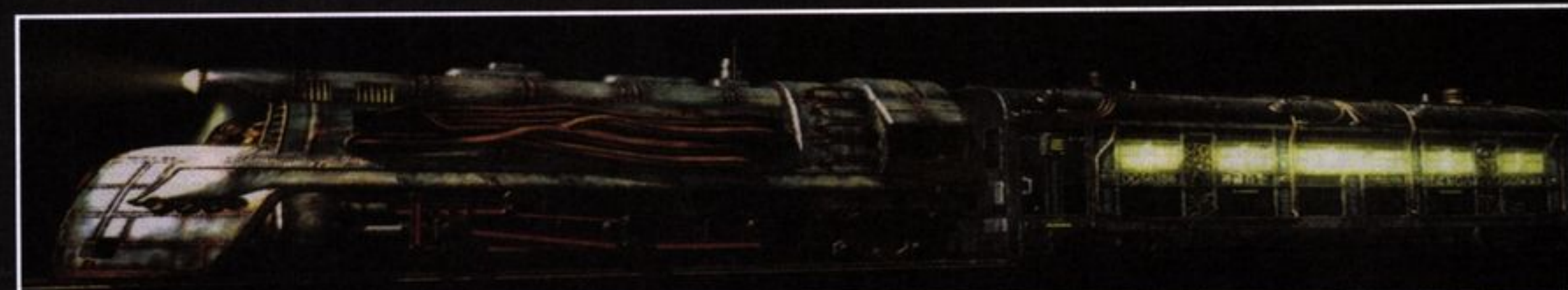
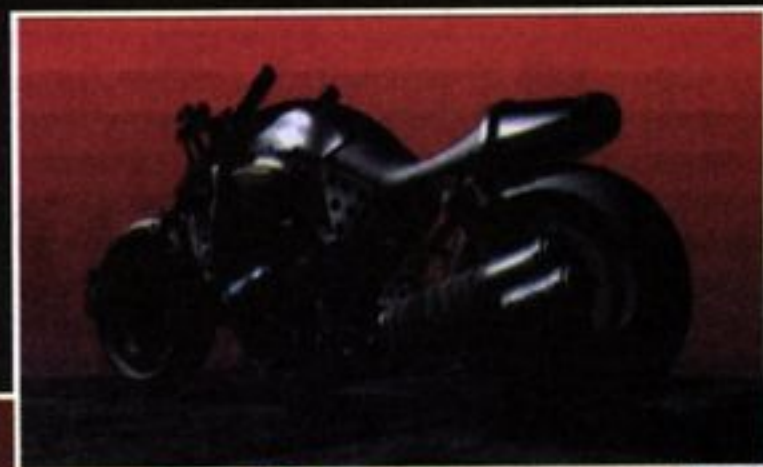
'97년 1월 발매 소프트

기종	구분	발매일	게임명	회사명	가격
PS	N	1/10	로드런너 엑스트라	파트라	4,800엔
PS		1/10	루팡3세 카리오스트로의 성	어스믹	6,800엔
PS	★	1/31	파이널 판타지VII	스퀘어	6,800엔
PS		1/예정	건업	미디어퀘스트	5,800엔
PS		1/예정	드래곤 하트	어클레인 저팬	5,800엔
SS		1/예정	초시공요새 마크로스	반다이 비주얼	6,800엔
SS		1/예정	드래곤 하트	어클레인 저팬	5,800엔

파이널 판타지VII이 나오는 달이라서 그런가? 그외 소프트들은 아직 잠잠하네요. 하지만 파판VII 하나만으로도 10개가 안부럽군!

발매 미정 소프트

기종	구분	발매일	게임명	회사명	가격
SFC	★		SFC 드래곤 퀘스트III	에닉스	미 정
SFC			피노키오	캡콤	미 정
SFC			마스크	동보	9,800엔
SFC			봄버맨 비더맨	허드슨	미 정
PS			슈퍼 팡 콜렉션	캡콤	5,800엔
PS			X맨	캡콤	5,800엔
PS			크론즈 게이트	SCE	6,800엔
PS			줄스 오브 어락클	선소프트	5,980엔
PS			ZXE-D	반다이	19,800엔
PS			DEPTH	SCE	미 정
PS			DEEP SEA ADVENTURE	타카라	6,800엔
PS			페다2	아노만	미 정
PS			악마성 드라큐라X	코나미	미 정
PS			아루남의 날개	라이트 스탭	5,800엔
PS			PAL-신견전설	동북신사	6,800엔
PS			트윈비 미라클	코나미	미 정
PS			디스트럭션 더비2	SCEI	미 정
PS			J리그 익사이트 스테이지	에폭사	미 정
PS			매직 더 게더링	어클레임 저팬	5,800엔
PS			진설 사무라이 스피리츠 무사도 열전	SNK	미 정
PS			서기 1999 파라오의 부활	BMG 빅터	5,800엔
PS			제로 디바이드2	줌	미 정
PS	★		사가 프론티어	스퀘어	미 정
PS	★		파이널 판타지 택틱스	스퀘어	5,800엔
PS			투탄카멘의 유언	위저드	미 정
PS			삼국무쌍	코에이	미 정
PS			맥 워리어2	액티비전 저팬	미 정
PS	N		택틱스 오거	아트딩크	5,800엔
PS			드래곤 볼 GT	반다이	미 정
PS			건 바렛	남코	미 정
PS			타임 크라이시스	남코	미 정
PS			저버	스퀘어	미 정
PS			건무	반프레스토	미 정
PS	N		파로워즈	코나미	5,800엔
PS			브레스 오브 파이어3	캡콤	미 정
PS			노엘2	파이오니아LDC	미 정
PS			더 킹 오브 파이터즈'96	SNK	미 정
SS			슈퍼 팡 콜렉션	캡콤	5,800엔
SS			은하영웅전설	덕간서점	미 정
SS			울프 팡SS 공아2001	엑싱 엔터테인먼트	5,800엔
SS			졸업S	NEC인터채널	6,800엔
SS			스쿨 팡 -공아외전	데이타이스트	미 정
SS			전뇌전기 버철 온	세가	미 정
SS			천외마경 제 4의 묵시록	허드슨	미 정
SS			쿼바디스2	그램스	6,800엔
SS			J리그 익사이트 스테이지	에폭사	미 정
SS			매직 더 게더링	어클레임 저팬	5,800엔
SS			진설 사무라이 스피리츠 무사도열전	SNK	미 정
SS			기동전사 건담 외전3	반다이	미 정
SS			그랜디아	게임 아츠	미 정
SS			슬레이어즈	카도가와서점	미 정
SS			레이맨2	UBI소프트	미 정
SS			카오스 시드	네버랜드	미 정
SS			GRANDREAD	반프레스토	미 정
SS			환타지어스	세가	미 정
SS			아레나	소프트 뱅크	미 정
SS			현대대전략 스트라이크	시스템 소프트	미 정
SS			마스터 오브 몬스터즈	도시바EMI	미 정
SS			마블 슈퍼히어로즈	캡콤	미 정
SS			록맨X4	캡콤	미 정
SS	★		버철 캅2	세가	미 정
SS			소닉 더 화이터즈	세가	미 정
SS			코맨드 앤 퀀커	버진 인터랙티브	미 정
SS			더 킹 오브 파이터즈'96	SNK	미 정
N64			미션 임파서블	오션	미 정
N64			모탈 컴배트 트릴로지	윌리엄즈	미 정
N64			프릭크 보이	버진 인터랙티브	미 정
N64			카멜레온 키드	일본 시스템 서플라이	미 정
N64			마더3	할 연구소	미 정
N64			블레이드 앤드 배럴	켐코	미 정
N64			로보테크 크리스탈 드림즈	게임테크	미 정
N64			김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
N64			크루징 USA	레어	미 정
N64			웨인 그레츠키의 3D 하키	타임워너 인터랙티브	미 정
N64			튜록	어클레임	미 정
N64			킬러 인스팅트2	레어	미 정
N64			탑건	스펙트럼 홀로바이트	미 정
N64			다이너마이트 사커	이미지니어	미 정
N64			초공간나이트 프로야구 킹	이미지니어	미 정
N64			멀티 레이싱	이미지니어	미 정
N64			베이스 볼(가칭)	코나미	미 정
N64			봄버맨64	허드슨	미 정
N64			도라에몽	에폭사	미 정
N64			고에몽 어드벤처	코나미	미 정
N64			슈퍼 파워리그64	허드슨	미 정
N64	★		슈퍼 마리오RPG2	닌텐도	미 정
N64	★		젤다의 전설64	닌텐도	미 정
N64			크리에이션	소프트 크리에이션	미 정
N64	N		둠64	id소프트	미 정
M2			D의 식탁2	와프	미 정
NEO GEO			사무라이 스피리츠 아마쿠사 강림	SNK	미 정
NEOGEO CD			사무라이 스피리츠 아마쿠사 강림	SNK	미 정

96.11 CHAMP GAME CALENDAR

96.11 CHAMP GAME CALENDAR

11월 1일 SS용 전설의 오거 배틀
PS용 아크 더 래드2
11월 8일 SS용 리그로드 사가2
SS용 사무라이 스피리츠 참홍랑무쌍검

11월 22일 N64용 원더 프로젝트J2
GB용 이상한 던전 떠돌이 시렌GB

11월 23일 SFC용 슈퍼 동키콩3
11월 29일 NEOGEO용 사무라이 스피리츠 아마쿠사 강림

매직 기초 입문편
Vol.1

MAGIC
The Gathering

Shuler

INDEX

I. 매직이란?

트레이딩카드게임 (Trading Card Game)이란

NBA농구카드나 영화나 인기가수 등의 배우카드와 같이 수집카드와 비슷하나 도박성이 있는 포커와는 전혀 다르며 수집의 재미를 느끼면서 전략적인 게임을 즐기는 것이 주된 목적의 카드게임이므로 친구들과 서로 게임을 즐기면서 자기가 쓰지않는 카드를 교환하는 재미도 동시에 느낄 수 있는 새로운 장르의 카드게임이다.

매직 더 개더링 (Magic The Gathering)이란

매직은 1993년 미국에서 대학에서 수학을 가르치는 리처드가필드씨가 만든 카드식 RPG게임이다.

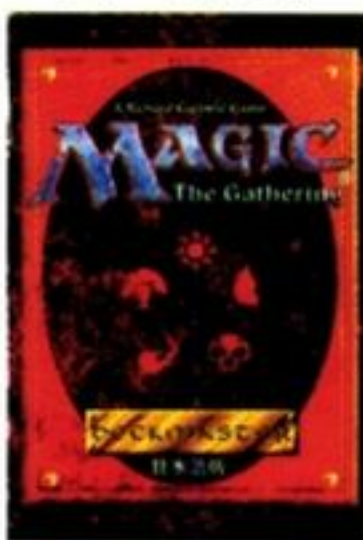
트레이딩카드게임의 일종으로 도미나아라는 판타지아 가공의 세계를 장악하기 위하여 게임머들은 마법사가 되어 서로 마법으로 결투를 벌여서 상대를 먼저 쓰러뜨는 것이 게임의 목적이다.

마법에도 여러가지 종류가 있어서 자기휘하에 있는 대지에서 마력(마나)을 얻어서 드래곤이나 몬스터를 소환하여 싸우거나 화구(라이팅볼트)를 던지는 등 전략적이고 스릴 넘치는 마법결투가 매직의 매혹인적인 게임이다.

이 게임은 컴퓨터나 게임기가 필요없이 그림으로된 종이카드를 가지고 1대1 대전이 기본이고 3-4명이 동시에 대전할 수 있다.

일반적으로 카드게임이라고하면 화투나 트럼프를 생각하게되는데 매직은 전혀 다른 새로운 장르의 게임이다. 전자가 도박게임이라하면 후자는 무한한 전략게임이다.

매직의 재미있는 점은?

●매직 스타터 및 부스터

◉ 무한한 전략구사

매직의 재미있는 점은 기본 카드의 종류가 2,000장이상이 있지만 플레이어자신만의 전략에 따라 카드의 조합을 사용할 수 있어서 개인의 취향이나 카드덱구성에 따라 아주 다양한 게임을 즐길 수가 있다. 즉 자기가 게임을 기획하고 연출하는 새로운 방식의 게임이다.

◉ 수집과 교환의 재미

게이머들은 마법사가 되어 2,000장에 이르는 마법카드를 자기의 전략에 따라 최소 40장에서 60장을 조합하여 자신만의 덱을 만든 후 상대와 대전하는 지적 스포츠게임이라 할 수 있다.

"두 번 다시 같은 게임을 반복하지 않는다"는 게임제작회사(Wizards of the Coast, 미국 Seattle 이하 "WotC")의 표어에서 말하듯 무한 한 전략을 구사할 수 있다.

이 게임은 트레이딩카드게임이라고 불리어지는데 자신이 가진 카드를 자신의 전략구성을 위하여 서로 교환하는 재미도 대단하다.

매년 400-800여종의 새로운 카드가 발표되기 때문에 아무리 재미있어도 한 두 번 클리어하고 나면 거들떠보지 않게되는 기존의 컴퓨터나 게임과는 다르게 새로운 카드가 추가될 때마다 새로운 전략을 개발하고 구사할 수 있어 계속해서 업그레이드해서 오랫동안 질리지 않고 게임을 즐길 수 있다.

게임카드는 한정판으로 찍어내기 때문에 카드 한 장당 가격도 우표처럼 정해지고 절판이 되고 카드의 능력이 좋은 카드일수록 가치가 상승한다. 미국, 일본이나 유럽의 경우 낱장판매가 일반화되어 있다.

◉ 승부의 재미

게임의 가장 중요한 요소인 경쟁에 대하여서도 매직은 체스나 바둑에 버금가는 토너먼트(경진대회)를 자랑하고 있다. WotC에는 국제공인토너먼트기구인 DCI를 만들어 게임머들의 세계랭킹을 관리하고 토너먼트룰을 통제배포하고 공식심판에 대한 자격심사

●토너먼트사진

와 자격부여를 총괄하고 있다. 국내에서 매달 몇차례있는 DCI공인토너먼트에 출전하게되면 그 시합결과가 DIC 본부의 주컴퓨터에 입력되어 자신의 세계랭킹을 6주이내에 인터네트나 주최측에 문의하면 쉽게 알 수 있다. 지적 스포츠게임이라고 자랑하고 있는 DCI에서는 국내대회뿐만 아니라 한국, 일본, 대만, 홍콩, 중국, 싱가포르, 필리핀, 말레지아 및 뉴질랜드가 참가하는 아시아선수권대회를 개최하고 매년 8월에는 세계각국의 대표가 두뇌전략을 겨루는 세계대회도 개최하여 게임의 월드컵으로 자리매김을 하고 있다. 매직프로투어라는 상금이 백만달러가 걸린 대회가 일년에 5차례 미국과 유럽등지에서 열리고 있으며 세계대회도 이 프로투어에 포함되어있어서 각 대회의 우승자는 약20만달러(약1억6천만원)의 장학금을 받게 된다. 일년에 총상금이 일백만불이 걸려있는 셈이다.

◉ 국제적인 지적스포츠게임

현재 카드는 영어, 불어, 독일어, 이태리어, 스페인어, 포르투칼어, 일어 및 중국어로 되어있고 한국어판은 11월말경에 출시될 예정이며 11월 9-12일까지 코엑스 국제게임전에 가면 한글카드를 볼 수 있다. 국내에는 현재 약 2천명의 매직게이머들이 있으며 초등학교 4학년에서부터 일반인들까지 즐기고 있으며 이웃 일본에서는 20만명 이상의 팬들이 있다.

국내 어디서나 즐길 수 있는 사교적인 게임으로 하이텔,천리안 및 나우누리의 게임동호회에 들어가면(go rpg 7, go sword.5, go sgame 3 10) 상세한 게임정보를 얻을 수가 있으며 서울(신촌,방배,강동), 부산(남천동), 제주(신제주)대구(봉산동)에 매직클럽(02-323-8297)에 가면 카드구입과 게임머들을 만나서 친구들도 사귀며 게임을 아주 쉽게 배울 수 있다.

2. 매직의 기본지식

◉ 매직의 룰

매직이란 "도미니아"라고하는 가공의 세계(판타지아세계)를 무대로한 게임이다.

기본적으로 1대1의 대전형게임이다. 당신도 상대도 도미니아의 지식을 탐구하는 마법사가 되어 마법의 결투를 해서 이기면 상대의 지식일부를 빼앗는 것이다. 실제게임에서는 서로가 한 장의 카드를 걸고 게임에 이긴 사람이 상대가 건 카드를 차지하게 된다.

처음에 당신도 상대도 각각 20점의 생명점을 가지고 게임을 시작한다. 생명점이 0이나 이하가 되면 그 플레이어는 게임에 지게된다.

◉ 6색의 마법이 포인트

마법색깔표

심볼	색상	마법의종류
(적색 심볼)	적색	불
(청색 심볼)	청색	물
(녹색 심볼)	녹색	자연
(흑색 심볼)	흑색	죽음
*	백색	태양

매직의 마법은 각 색에 따른 특징을 지니게 된다

여기서는 여러가지 마법의 색을 소개해본다

U흑색 : 늪과 습지에서 태어나는 죽음과 부패가 원천이 되는 마법. 모든것은 죽음과 부패만으로서, 좀비나 스켈톤과같은 기분나쁜 크리처나 상대를 그 즉시 매장시켜버리는 등의 사악하고 강력한 주문으로 가득차 있다. 공격력이 발군이지만, 그만큼 방어력은 조금 약하다. 기본적으로는 공격의 색인 것이다

U적색 : 활화산과같은 열화의 파워를 지닌 산들로부터마력을 얻는 공격적인 마법. 화이어,볼이나 라이트닝 볼트 등등의 직접공격계주문이 말해주듯이 거대한 파괴력이야말로 적색의 최고 기본인 것이다. 단지, 공격에 치우친 나머지 인천트 주문에 대하여 완전히 무력하여 방어면은 그리 기대하지 않는쪽이 좋을 것같다.

U청색 : 섬으로부터 얻어지는 정신적인 에네르기가 마력의 원천. 물과 대기의 정령을 지배하여 소환술을 그 특기로 삼고있다. 직접적인 공격력이 낮기에 조금은 결정타를 먹이기 힘들지 모르나,트릭과 같은 주문이 많아 사용하는 방법에 따라서는 절대의 효과를 발휘한다. 지식이 많은 현인과 같은 플레이를 좋아하는 사람에게 권장한다.

U백색 : 아직 사람의 손이 닿지 않은 미지의 평원이 마력의 원천이다. 상대의 마법을 방어한다든지, 자신을 향한 데미지를 감소시킨다든지 하는 방어적인 면이 매우 뛰어나다. 또한 기사나 유니콘이나 페가서스, 덤으로 천사등등의 특수능력이 있는 크리처들도 가득 차 있다. 분할과 밸런스를 지니고있어 사용하기에 좋다.

U녹색 : 대자연의 상징이기도 한 울창한 숲으로부터 힘을 끌어내는 마법. 생명력과 평온함을 가져주는 동시에 거친 자연으로서의 높은 파괴력도 겸비하고 있다. 공격력이 높은 크리처와 체력회복계의 주문이 많아, 공방의 밸런스가 잡혀있는 색. 그러나 대형의 비행크리처나 직접공격계의 주문이 거의 없는것이 약점이 될지도.

U무 색 : 백,청,흑,적,녹, 어느 색도 아닌것이 무색의 마법이다. 보통은 각자의 색에 대응되는 지형카드(토지)로부터 마력을 끌어내지만, 무색의 마법은 아티팩트로부터 끌어내는 경우가 많다. 무색이라고하는 것은 색이 없을 뿐만 아니라 색의 제약을 받지도 않는다는 것이다. 사용하기에 따라 위력을 발휘하는 마법이다.

◉ 카드에 모든 정보가 들어있다.

(1) 세라천사
(2) 3
(3) 세라천사의 소환
(4) 공격해도 탭되지 않는다
(5)
(6)

●세라천사

매직은 플레이하기 위하여 필요한 정보가 각자의 카드에 적혀있다. 카드를 보는 방법만 알고있다면 룰의 대부분은 이미 배운것과 마찬가지이다.

여기서는 카드의 보는 방법에 따라 설명해보자.

(1) 카드명. 여기에 적혀있는 것이 바로 카드의 명칭. 즉, 생물의 이름이나 마법명과 같은 이름이다. 이 카드의 경우엔 세라천사가 바로 그것이다. (3)주문종류는 마법의 종류. 다음 페이지에서 자세히 소개하겠지만, 그 카드가 어떤 마법의 카테고리에 소속되어있는가가 적혀있는 곳이다.

일러스트레이터의 이름은 매력적인 일러스트를 그려준 작가의 이름이 적혀있다. (2) 발동 비용은 그 카드를 사용하기 위해 필요한 마나(마력)의 양. 이 카드의 경우 흰색의 마나가 둘, 무슨색이라도 좋은 마나가 3개 필요하다. 그리고, (4)가장 중요한 것이 카드의 설명. 각 카드마다의 특수능력이나 제한 같은 것이 표기되어 있다. 세라천사인 경우엔 비행능력과 공격해도 탭되지 않는다라고 적혀있다. 마지막으로 (5)공격력/방어력은 생물카드에만 있는것으로서 그 생물의 공격력이 되는 파워와 방어력(생명력)을 표시한 것이다.

◉ 탭,언탭이란

●탭/언탭

매직을 이제부터 플레이해보기 전에, 먼저 배워두지 않으면 안되는 용어. 탭,언탭에 대해서 설명해보자. 탭,언탭에 관계가 있는것은 대지카드, 생물, 마법물체같이 발동되고 나면 그곳에 남는 카드이다. 한번 쓰고 버리는 인스턴트나 인터럽트,소서리에는 탭 언탭의 개념은 관계 없다.

탭이라고 하는것은 게임에 남아있는 카드를 옆으로 눕힌다는 것을 뜻한다. 생물로 대전상대를 공격할때나 대지카드로부터 마나를 끌어낼때 등등에는 '탭을 시켜 사용합니다' 라고 하는 의사표시를 한다. 그 외에도 일부의 생물이나 마법물체카드에 있는 탭: ~~"이라든지 T마크 이하에 적혀있는 능력을 사용할때에도 카드를 탭시키지 않으면 안된다. 그리고, 탭된 카드는 일단 원래 상태로 돌아가지 않는 한 그 능력을 다시 사용할 수는 없는 것이다.

언탭이라고 하는것은 탭되어있는 카드를 원래처럼 사용할 수 있는 상태로 되돌린다는 것이다. 카드의 움직임으로는 눕혀져있는 카드를 원래대로 다시 세우는 것을 지칭한다. 자신의 턴의 언탭페이스때 특별한 이유(다른 주문의 효과라든지)가 없는 한 탭되어 있는 카드는 모두 다 언탭된다.

즉 언탭이라고 하는 것은 카드를 사용할수 있는 상태로 한다는 뜻이다.

덤으로 탭하지 않아도 효과가 있는 마법물체(윈터오브 등)이 탭되어버리면(아이시 메니플레이터 등등으로) 언탭될 때까지는 그 효과가 무효가 된다. 탭은 카드를 사용한다, 언탭은 사용할수 있게 되돌린다라고 하는 것을 기억해두자.

7개의 주문을 마스터해보자

매직에서는 각 카드의 종류에 따라 사용하는 타이밍이나 효과가 틀리다. 그렇기에 여기서는 각 종류의 주문(카드의 종류)를 설명해보자. 7개의 주문을 마스터하면 이제 더이상 무서울 건 없다.(정말일까?)

◉ 대지(Land)

마나(마력)의 원천이 되는 토지카드. 이 카드만은 주문취급을 받지 않으며, 게임에 나올때에 주문방해계의 마법의 영향을 받지 않는다. 단지, 한번 바깥에 나와버리면 주문의 대상이 되기에 마법으로 파괴되어버리는 일도 있으며, 1턴에 1장밖에 게임에 나오지 못한다는 제약도 있다.

◉ 부여마법(Enchantment)

인천먼트는 부여라든지 부가라고하는 뜻의 단어이다. 매직의 경우에는 특정한 대상에게 여러가지효과를 부여한다는 의미이다. 이를테면 언홀리 스트렝스같이 크리처의 파워와 터프니스를 강화

시키는 것이 일반적이다. 부여마법은 생물에만 한하지 않고 대지나 게임 전체에도 효과를 지니는것이 많다. 또한 페럴라이즈와 같이 상대의 생물을 대상으로 지정하여 전투능력을 없앤다는 등의 사용방법도 존재한다.

부여마법에서 주의할 점은 두가지. 하나는 부여마법주문 자체는 탭하지 않는다는 것이다. 설사 부여마법이 부여된 생물같은 것이 탭한다해도 부여마법 그 자체는 절대로 탭하지 않는다. 두 번째는 부여마법의 대상이 되는 것이 게임에 있지 않을 경우 부여마법은 사용할 수 없다는 것이다. 당연하다면 당연한 일이지만, 부여할 대상이 아무것도 없을 때엔 부여마법 자체가 성립되지 않는다는 것. 생물이 하나도 없는 때엔 생물강화의 부여마법은 사용할 수 없다는 것이다.

◉ 소환(Summon ***(생물))

플레이어의 부하로서 적과 싸워주는 생물을 소환한다. 매직에서의 공격이나 방어의 주력은 소환으로 불러낸 생물들이다. 이 주문은 빈번하게 사용될것이다.

생물은 한번 소환되어버리면 그 뒤는 쓰러질 때까지 게임에 남아있는 것으로 주문으로서 발동비용을 지불하는 것은 소환때만으로 충분하다. 또한 소환해낸 생물은 소환휴유증라고하는 룰

이 있어 공격에 참가할수 있는것은 소환해낸 다음턴부터가 된다. 이 두가지만을 기억한다면서 소환주문은 충분히 사용할수 있을것이다.

색에 따른 덱 작성의 이야기

그럼, 게임을 플레이하기 전의 최종 코너, 덱 작성을 위한 힌트를 몇가지. 매직에는 마법을 걸기위해 필요한 마나는 5개의 색이 있다는 것은 이미 알고있다고 생각한다. 이 5개의 색으로부터 자신이 좋아하는 색을 골라서 덱을 짜는 것이다.

그러나 색에는 각자의 장점, 단점이 있다. 이를테면 청색은 카운터 주문이 풍부하게 있으나 기본적으로 수동적인 주문이나 많은 양의 마나가 필요한 것이 많기에 전개가 느려진다든지, 백색은 방어나 회복의 수단은 많이 있지만 직접공격할 수단이 약하다든지 하는 등으로 그런 어떤 색에도 있는 특기나 약점을 잘 커버해낼수 있도록 색을 조합하여 덱을 제작할수 있도록 빌겠다. 단색보다도 몇색인가를 혼합한 덱쪽이 밸런스를 잡기 쉽겠지.

그러나, 당연한것이겠지만 덱이란것은 조합한 색의 수가 많으면 많을수록 전개가 느려진다. 이를테면 5색의 덱을 움직이기 위해서는 5종류의 모든 기본 지형카드가 게임에 나와있지 않으면 안된다. 그러나 1턴에는 1장의 기본지형 카드밖에 내지 못하기에 어떻게해도 필요할 때에 필요한 마나를 충분히 만들어내는 것이 힘들게 된다. 그렇게 되면 필연적으로 전개가 느려지고 만다.

그렇기에 덱을 만들때엔 스피드성, 그리고 너무나 상대를 고르지 않도록 유연성을 가지게 하기 위하여 2-3색으로 짜는 것이 좋을 것이다. 색의 조합을 고르는 것이 덱 만들기의 기본인 것이다.

역시 적색을 넣을까?
그래도 녹색도 넣고싶고
백색은 절대로 빼고싶지 않고
고민하고있을때엔 좋아하는 색, 좋아하는 카드로 골라보는것도 좋아
그럼 흑색과 청색!

◉ 인스탄트(Instant)

매직에 있어서 공격/방어에 중요한 포인트가 되는것이 인스턴트라고 불리우는 쓰고 버리는 마법.

공격계에서 대표적인 것은 상대 플레이어나 생물에 직접 피해(Damage)를 주는 "벼락", 방어계에서는 그 턴에 있어서 생물에 의한 데미지를 무효화시키는 "안개" 등등이 있다. 기본적으로는 자신과 상대 어느쪽의 턴에도 사용할수 있으며, 인터럽트계열 이외로는 막을수가 없다. 쓰고 버리긴 하나 그만큼 효과는 절대적. 직접공격, 공격보조, 방어등등에 위력을 발휘하는것으로 유효하게 사용하자.

언제나 사용할수 있어요~

◉ 마법물체(Artifact)

게임에 있어서 여러가지 영향을 끼치는 마법의 물품이 아티팩트이다. 마법물체는 발동비용을 지불할 때에 무슨색의 마나를 사용해도 좋은 것이 특징. 색의 제약을 받지 않는 것은 굉장히 고마운 일이다. 탭해서 사용하는 타입의 것은 탭할 때까지 능력을 사용할수 없으나 탭 마크가 없는 것은 게임에 나온 순간부터 그 능력을 사용할수가 있다. 또한 마법물체는 소환과 마찬가지로 카드를 게임에 들어올때만 발동비용에 해당하는 마나를 지불하는 것만으로 (특별능력을 사용할때에 마나가 필요한것도 있다) 좋다.

마법물체에는 마법물체이기도 하며 생물이기도 한 묘한 녀석도 존재한다. 이것들은 마법물체생물이라고 불리우는 것으로 일단 게임에 나와버리면 생물로서 취급되기에 대상이 생물인 마법의 영향이나 효과를 받아버린다. 그렇지만 색의 제약이 없으며, 편리한 특수능력을 지닌것도 많기에 마법물체 생물은 상당히 쓸만한 녀석들이다.

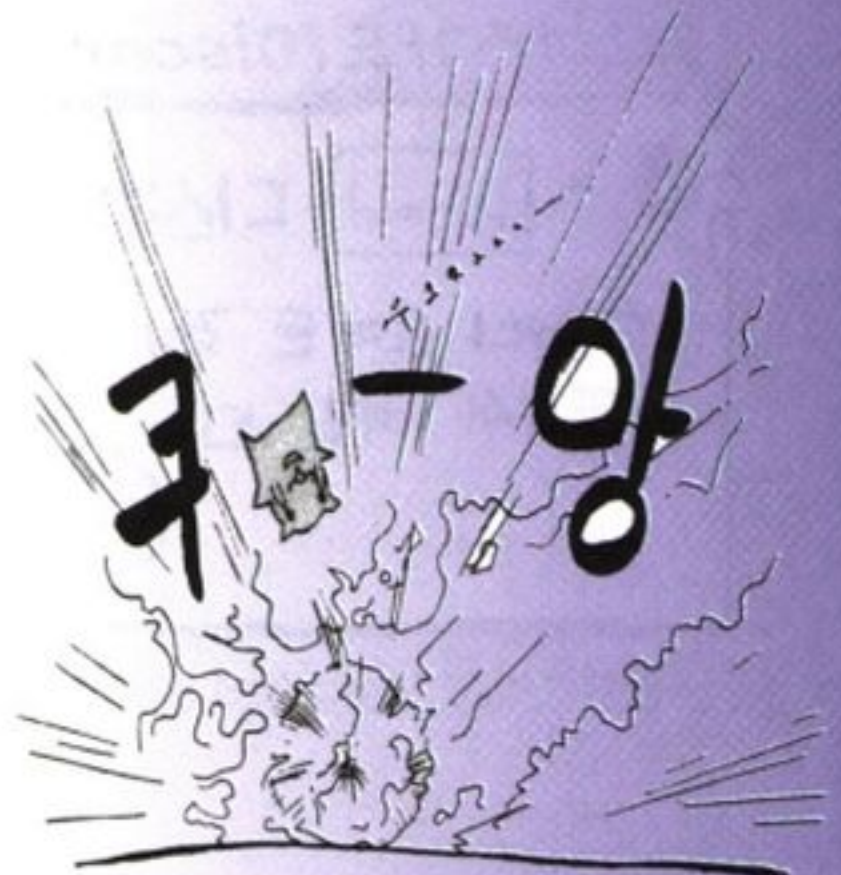
◉ 인터럽트(Interrupt)

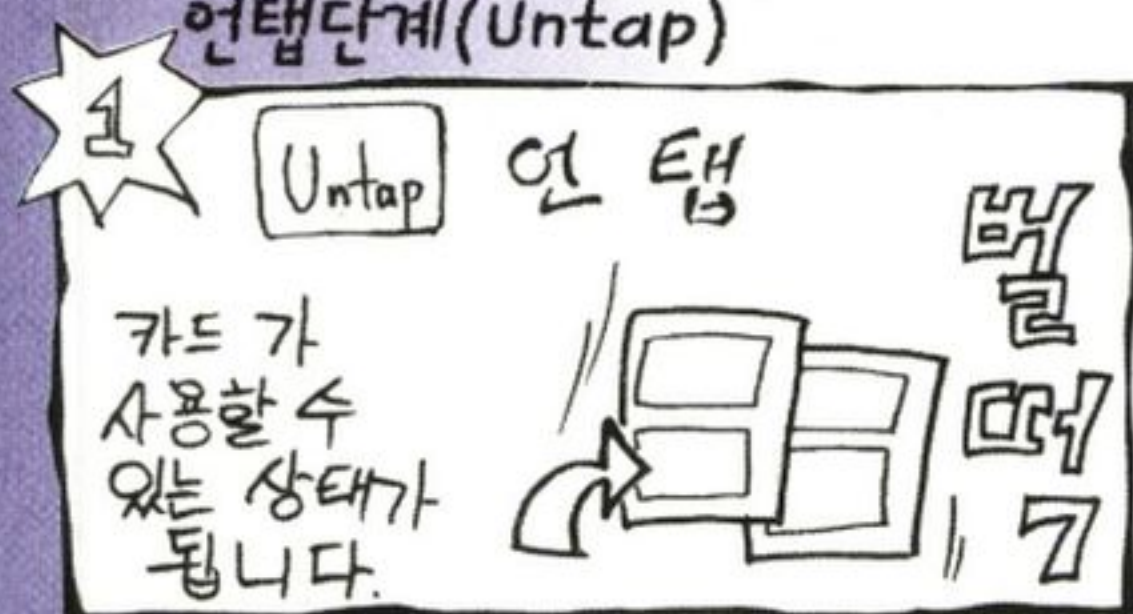
인터럽트라는것은 끼어든다는 의미로서 상대의 주문 사이에 끼어들어 그 효과를 무효화 시키는 것이다. 가장 일반적인 것은 "주문무효화"이라고 하는 인터럽트 주문으로 상대가 건 주문을 무효화 시켜버리는 것이다. 거기다가, 인터럽트주문은 언제, 어떤때에도 사용가능하기에 자신의 턴이 아니라도 그 위력을 발휘할 수 있다.

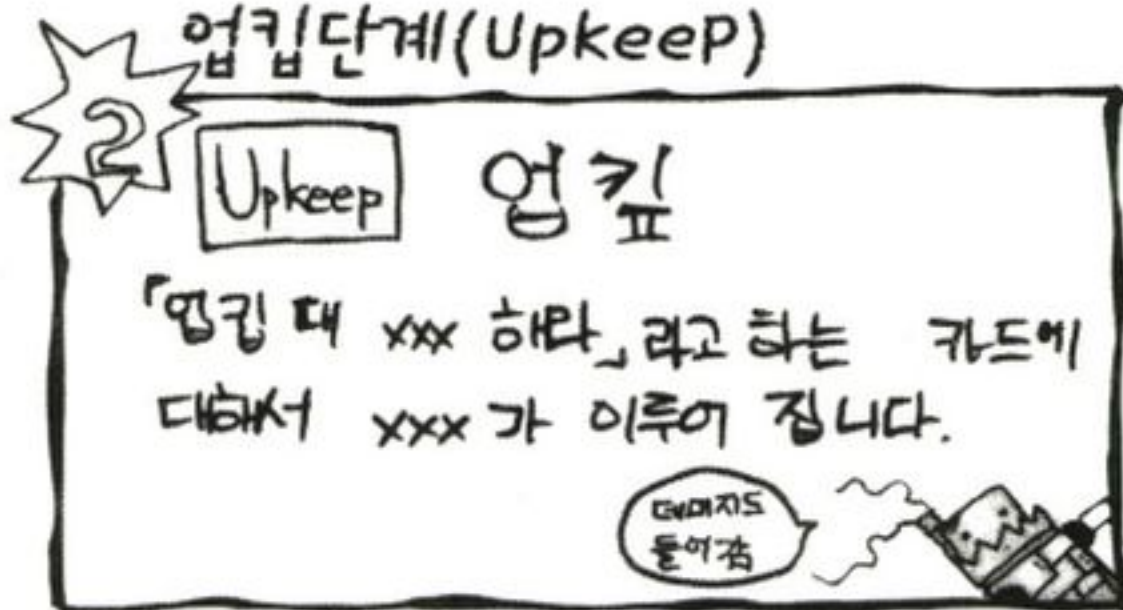
또한 인터럽트주문은 인터럽트로밖에 저지할 수 없다고 하는 특징을 지닌다. 설사 상대의 마법을 깨부수는 인스턴트가 있다 해도 상대가 인터럽트였을 경우에는 막아낼수가 없다. 그럼 어떻게 인터럽트 주문을 막을수 있는가 하면 앞에도 말했듯이 이쪽도 인터럽트 주문으로 저지할수밖에 없다. 인터럽트주문이 가장 최후에 사용된 것부터 효과가 발휘된다는 특징이 있다. 상대의 주문을 무효화시키는 인터럽트 주문을 이쪽에서도 사용하는것으로 저지해나갈 수밖에 없다는 것이다.

◉ 소서리(Socery)

자신의 턴에서밖에 사용할 수 없다. 공격, 공격보조계가 메인인 주문이다. 불의 공을 날리는 화이어볼 등등의 직접공격주문으로부터 리절엑션 이나 레이즈 데드와 같이 무덤에 가버린 생물를 부활시키는 것까지 여러가지 주문이 있다

사용하는 방법에 따라서는 질나쁜 생물들 이상의 공격력을 자랑하기에 사람에 따라서는 직접공격계의 소서리 주문을 메인으로 하여 덱을 짜는 경우도 있다. 그렇다 해도 방어면이 완전히 비어있는 주문이기에 소서리만으로 덱을 짜는 것은 그리 권장할 수는 없다.

게임의 순서

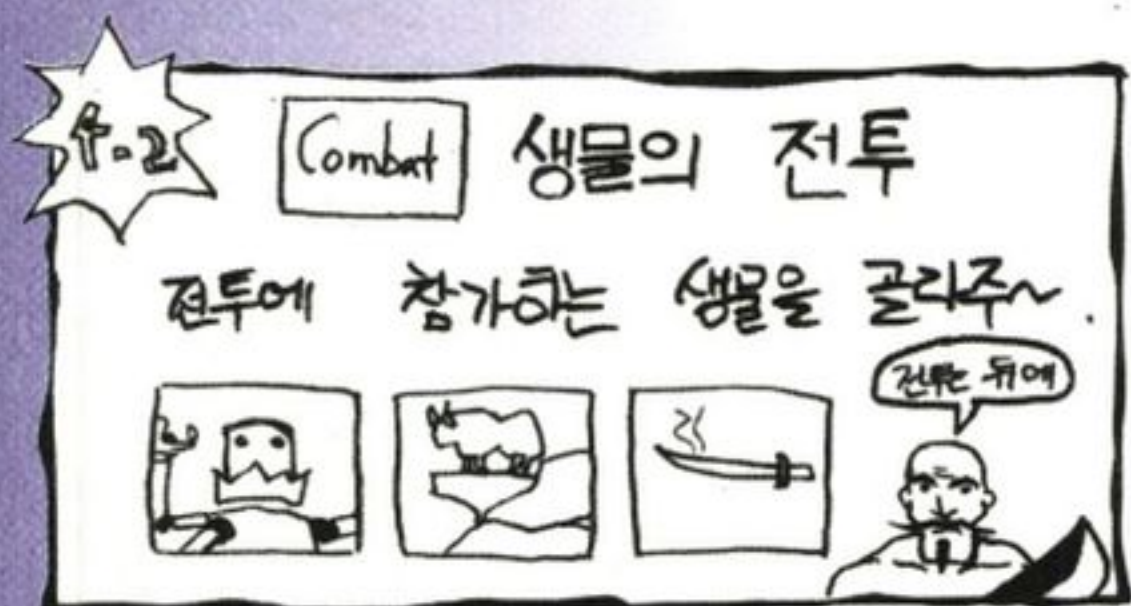
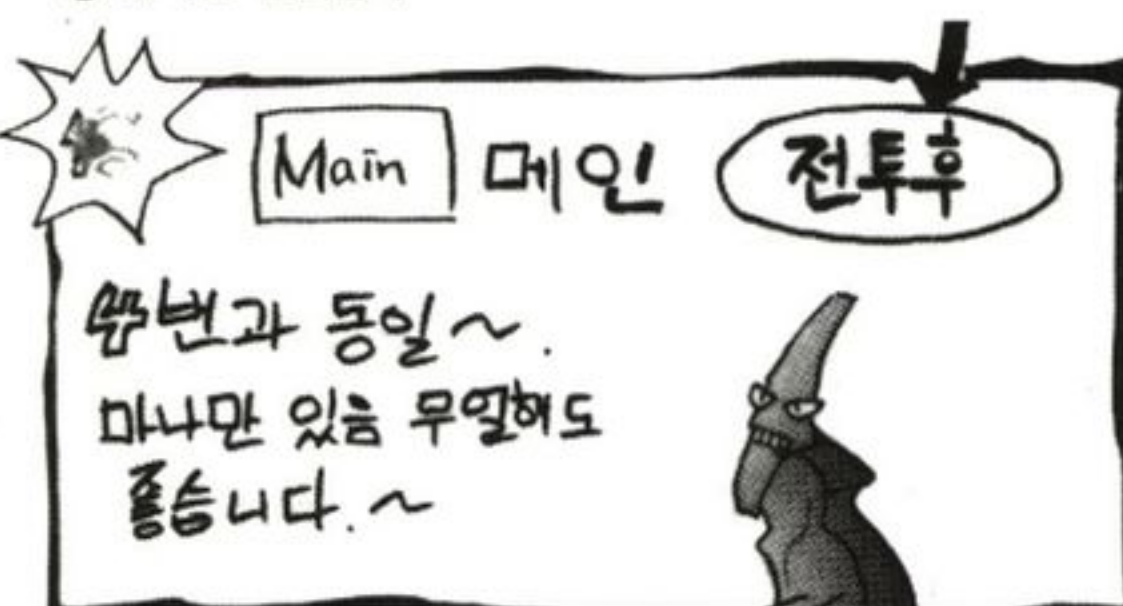
1 언탭단계(Untap)

카드가 사용할수 있는 상태가 되도록 누운카드(탭된 카드)를 바로 세운다

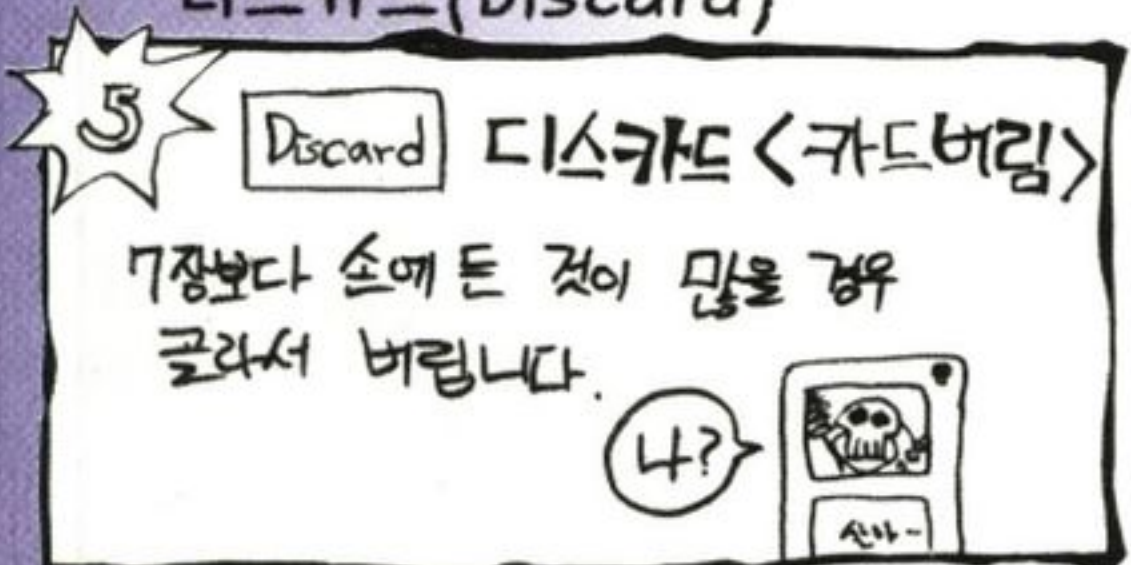
2 업킵단계(UpkeeP)

카드문구에 업킵때 XXX해라 라고 하는 카드에 대하여 XXX를 하든가 마나를 더 지불하거나 생명력이 더해지든가 피해를 입게되는 등이 이루진다.

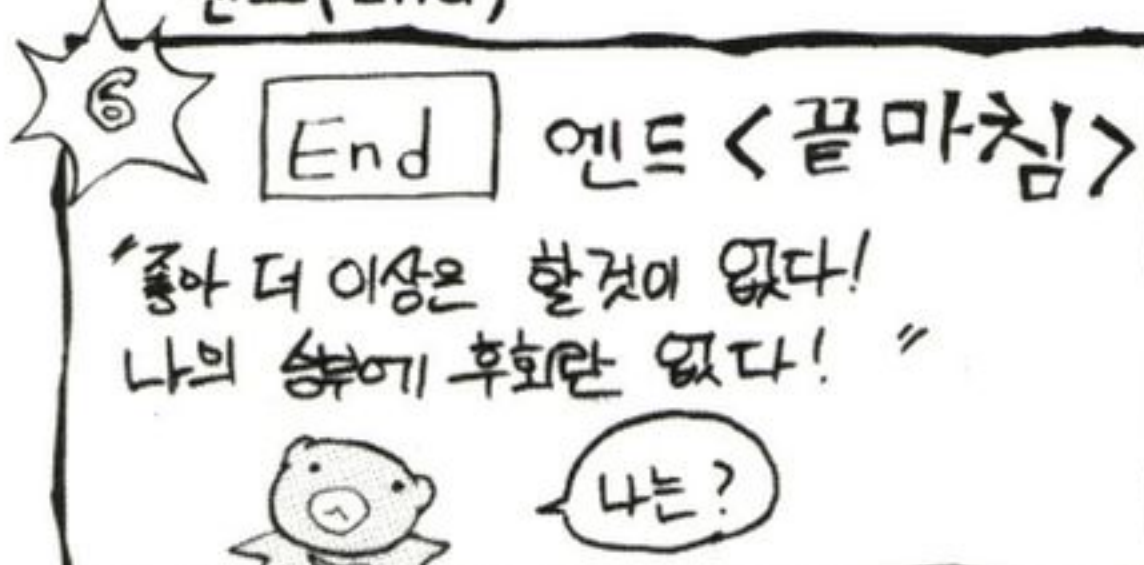
3 드로우단계(Draw)

카드를 한 장 자기서고에서 꺼내는 단계입니다.
이 때 자기서고에서 꺼낼 카드가 없으면 게임에 지게된다.

4 메인단계 (전투)

① 랜드를 한 장만 내놓을 수 있다.
② 생물을 소환하거나 순간효과주문을 쓸 수 있다.
③ 공격을 선언한다

④ 생물 전투
공격에 참가하는 생물을 선택한다. 다시 아래에 설명한다.

⑤ 전투후
대지카드를 내도, 주문을 사용해도, 생물를 불러내도 OK! 마나만 있다면 무얼 해도 좋다.

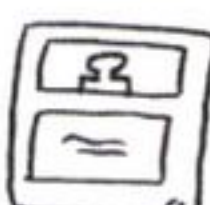
5 디스카드(Discard)

손에 든 것이 7 장보다 많을 경우 7장 이하가 되게 골라서 버린다.

6 엔드(End)

좋아! 더이상 아무것도 할건 없다! 나의 듀얼에 후회는 없다! 라고 생각되면 상대방에게 "끝났다"라고 말한다.
끝났다고 얘기한 후에는 순간효과는 사용이 가능하나 더 이상 공격할 수 없다.

생물치료 및 일시적효과제거

7 Heal 생물치료 및 일시적효과소거

이 턴동안 상처입은 생물의 생명점이 회복 합니다.

이 턴동안 상처입은 생물의 생명력(방어력)이 회복됩니다.(살아남은 생물들만)"턴이 끝날때까지 지속되는(카드문구에 적혀있는)" 모든 주문이나 효과는 끝이 납니다.

신중히 선택해서 게임하세요~♥

생물의 전투

1 전투에 참가할 생물을 결정

참가 시키고 싶은 생물을 골라서 결정

막 소환한 생물은 소환 후유증에 있습니다.

우웃~

2/2

2 공격측의 순간효과 선택

여기서 피의 욕축 같은 것을 사용합니다.

캬오~

상대생물 +4/-4

6/1

「개미에 마나를 주입해도 O.K」

3 방어측의 생물 결정

코카트리스로 막아내겠다

돌이 될 생물은...?!

4 방어측의 순간효과 선택

쿠쿠쿠

6/2

상대생물 +3/+3

5/7

지금은 거대화 입니다.

5 데미지의 통용

잘가~

쾅

쾅

〈알기 쉬운 "매직" 대전〉

내가 선공이다.

마법사 챠챠

마법사 시이네

시이네의 턴

카드패에서 한장을 뽑아서…

숲을 내려 놓고…

그 숲을 통해서 녹색 마나를 얻어서

탭!

간다!! 「라노워 엘프」!

이것으로 나의 턴은 끝났다.

챠챠의 턴

나의 순서군

맨 처음에 한장 뽑고서

평원을 내려 놓습니다.

마법 물체는 어떤 색 마나를 사용해도 좋지?

그래.

자~ 평원을 탭해서 백색마나를

얻어서 고문대!!

짠!

익! 뭐야 그 건!?

음- 상대의 손에 있는 카드가 줄어들면 피해를 입히는 것 같아.

뭐야 아직은 괜찮군.

숲
대지
당신의 마나풀에 ● 를 더한다.

★ 시이네의 턴

라노워 엘프
엘프의 소환
당신의 마나풀에 ● 를 더한다.
이 능력은
인터럽트로 사용한다.

★ 시이네의 턴

평야
대지
당신의 마나풀에
✳ 를 더한다.

★ 챠챠의 턴

대전의 방송석

☆ 시이네의 턴

실황 시이네 선수 카드패로부터 카드를 한장 뽑아서 대지 카드 숲을 내려 놓았습니다. 그리고 숲을 탭해서 녹색 마나 하나를 얻어냈습니다. 그것을 사용해서 무엇을 할까요? 〈라노워 엘프〉를 소환하는데 성공했습니다.

해설 발동 비용란에 적혀있는 마크는 마나 심볼이라고 하고 그 주문을 시전하는데 어떤 색의 마나가 필요한 지를 보여줍니다.

실황 오~시이네 선수 애써 불러낸 〈라노워 엘프〉에게 공격 명령을 내리지 않네요?!

해설 막 불러낸 생물은 「소환 후유증」(summon sickness)이라고 하는 현상때문에 그 턴에는 공격에 가담할 수 없습니다.

- 대지: 시이네 「숲」
  챠챠「없음」
- 생물: 시이네 「라노워 엘프」
  챠챠「없음」
- 카드: 시이네 6장 챠챠7장
- 생명점: 시이네 20점
  챠챠20점

☆ 챠챠의 턴

실황 한편 챠챠 선수는 카드를 뽑은 뒤 〈평원〉을 내려 놓고 탭, 백색의 마나 하나를 사용해서 마법 물체 〈고문대〉을 만들어 냈습니다.

해설 마법 물체는 무슨 색의 마나를 사용하더라도 만들어낼 수 있습니다. 〈고문대〉는 상대방의 손에 있는 카드가 2장 이하가 되면 피해를 입히는 것으로 이후 시이네 군은 과도하게 카드를 사용해서는 안되겠군요.

- 대지: 시이네「숲」
  챠챠「평원」
- 생물: 시이네「라노워 엘프」
  챠챠「없음」
- 카드: 시에네 6장 챠챠 6장
- 생명점: 시이네 20점 챠챠20

고문대
마법물체
목표 상대방의 업킵 단계가 끝날 때 고문대는 그 플레이어가 손에 든 3장미만의 카드마다 1점씩 피해를 입힌다.

★ 챠챠의 턴

시이네의 턴
내 순서군.
우선 지난 턴에
탭했던 카드를
모두 언탭해서
언탭!
그 뒤 한장
뽑고
새로 산을
내려 놓고.
이것으로
대지 2개를
사용한다.

산과 숲을 탭해서
녹색 마나와
다른 마나 로
회색곰
그리고
엘프로 공격이다!
탭!
이야!
앙~
챠챠
생명력 19

챠챠의 턴
응~
이 상태로라면
다음 턴은 3점의
피해가 오는 거잖아.
2/2
1/1
슉
슉
「테러」를
「회색곰」
에게!
우~!

좋아!
늪을
내려놓고
늪과 평지를
탭.
(흑)과 다른
① 마나로
회색곰은
무덤으로…
으흑

★ 시이네의 턴

★ 시이네의 턴

★ 챠챠의 턴

☆ 시이네의 턴

실황 『실황』: 시이네 선수 먼저 지난 번에 탭했던 카드를 언탭합니다. 카드를 한장 뽑아오고, 이번엔 〈산〉을 내려 놓았습니다. 그리고 〈숲〉과 〈산〉을 탭해서 녹색마나 하나와 적색마나 하나를 얻어내서 〈회색곰〉을 소환!

해설 발동 비용란에 숫자가 적혀있는 경우 아무색의 마나라도 관계없으니 그 숫자만큼의 마나가 필요하다는 것입니다.

실황 그리고 시이네 선수 소환 후유증에서 깨어난 〈Llanowar Elves〉를 탭. 공격을 명령합니다. 챠챠 선수 아무런 방어책 없이 1점 피해를 입었습니다!!

해설 생물은 공격력과 같은 피해를 상대방에게 입힙니다. 또 방어력 이상의 피해를 입으면 죽게 됩니다. 일반적으로 생물이 공격에 참가하는 경우에는 탭하지 않으면 안됩니다. 그래서 〈라노워 엘프〉의 공격력 1로 챠챠는 피해 1점을 입게 된 것입니다.

- 대지: 시이네「숲, 산」
  챠챠「평원」
- 생물: 시이네「라노워 엘프, 회색곰」
  챠챠「없음」
- 카드: 시이네 5장 챠챠 6장
- 생명점: 시이네 20점 챠챠19

☆ 챠챠의 턴

실황 자! 챠챠 선수의 턴입니다. 〈평원〉을 언탭하고 카드 한장을 뽑아와서… 이번엔 〈늪〉을 내려 놓았군요. 그리고…〈늪〉과 〈평야〉를 탭해서 시이네 선수의 〈회색곰〉에게 〈Fear〉를 걸었습니다. 〈회색곰〉은 무덤으로 갔습니다!

해설 〈Fear〉는 상대 생물이 아무리 강해도 (흑색 생물이나 마법 생물은 제외) 단번에 없애 버릴 수 있습니다.

- 대지: 시이네「숲, 산」
  챠챠「평원, 늪」
- 생물: 시이네「라노워 엘프」
  챠챠「없음」
- 카드: 시이네 5장 챠챠5장
- 생명점: 시이네 20점 챠챠19

★ 챠챠의 턴

시이네의 턴

까짓거!!

두장째의
산을 내려놓고
산 산 숲을
탭

탁

그리고 엘프의
특별 능력을 사용해
서 (녹)마나를
얻는다.

하아 아아

적과 마나로
「언덕 거인」
이다.

와~앙
저번보다
강한 녀석이!!

챠챠의 턴

섬을 내려 놓고
평원 섬 늪을
탭

간신히
생물을 불러
냈다.

「진주빛 유니콘」!

시이네의 턴

2/2
1/1
공격
방어

엘프가 공격하면
유니콘에게
블록 당해 죽게
되니까

유니콘이
죽으니까
막지 않아.

꽁
꽁

언덕 거인만
공격이다!!

쿵 쿵 쿵

챠챠의
생명점 16

☆ 시이네의 턴

실황 아직은 굴하지 않는 시이네 선수 이번에는 〈산〉을 내려 놓고 〈산〉〈산〉〈숲〉을 탭, 그리고 〈라노워 엘프〉도 탭해서 특별 능력을 이용 녹색마나 하나를 얻어 냈습니다. 그것은… 〈언덕 거인〉 소환입니다!

해설 생물 중에는 여러가지 특별능력을 갖고 있는 것도 있습니다. 〈라노워 엘프〉는 탭해서 녹색 마나 하나를 얻어 낼 수 있습니다. 이렇게 해서 챠챠는 〈Fear〉를 사용한 것이 조금 이르지 않았나 생각되는 군요.

- 대지: 시이네 「숲, 산x2」
  챠챠 「평원, 늪」
- 생물: 시이네 「라노워 엘프, 언덕 거인」
  챠챠「없음」
- 카드: 시이네 4장 챠챠 5장
- 생명점 : 시이네 20점 챠챠 19

☆ 챠챠의 턴

실황 자, 거인의 출현에 놀란 챠챠 선수, 이번엔 〈섬〉을 내려놓고, 〈평야〉 〈늪〉 〈섬〉을 탭. 〈진주빛 유니콘〉을 소환했군요. 챠챠 선수 드디어 생물을 소환해 냈습니다.

해설 애써서 소환한 〈진주빛 유니콘〉(공격력2, 방어력2)입니다만 〈언덕 거인〉(공격력 3, 방어력3)의 공격을 막아내기엔 무리가 따르는군요.

- 대지: 시이네「숲, 산x2」
  챠챠「평원, 늪, 섬」
- 생물: 시이네「라노워 엘프, 언덕 거인」
  챠챠 「진주빛 유니콘」
- 카드: 시이네 4장 챠챠 4장
- 생명점: 시이네 20점
  챠챠 19점

☆ 시이네의 턴

실황 그리고 시이네 선수 막 후유증에서 깨어난 〈언덕 거인〉에게 공격을 지시. 〈언덕 거인〉을 탭했습니다. 챠챠 선수는 어떻게 할 것인가? 음. 굳이 막지는 않는 군요. 〈언덕 거인〉 챠챠 선수에게 3점 피해, 챠챠 선수의 생명이 16점으로 감소되었습니다.

해설 〈언덕 거인〉의 공격을 막지 않은 것은 어렵게 불러낸 〈진주빛 유니콘〉이 죽어버리니까 그런거군요.

- 대지: 시이네「숲, 산x2」
  챠챠 「평원, 늪, 섬」
- 생물: 시이네 「라노워 엘프, 언덕 거인」
  챠챠「진주빛 유니콘」
- 카드: 시이네 5장 챠챠 4장
- 생명점 : 시이네 20점
  챠챠 16점

☆ 챠챠의 턴

실황 챠챠 선수 카드를 뽑아서, 앗, 뭔가 재미있는 카드가 나온 모양. 그리고 〈평야〉를 탭해서 주문을 외웠습니다. 〈성스러운 힘〉입니다. 〈성스러운 힘〉를 〈진주빛 유니콘〉에게 걸어 주었습니다.

해설 이것으로 〈진주빛 유니콘〉은 공격력 3, 방어력 4가 되어서 〈언덕 거인〉이 일방적으로 유린할 수 없게 되었습니다.

언덕 거인 3
거인의 소환
다행이도 언덕 거인은 인간이 쉽게 숨어보이지 못하게 만들면 보지 못하는 맹점이 있다.
일러스트 : Dan Frazier 3/3

★ 시이네의 턴

섬
대지
당신의 마나풀에 ● 를 더한다.
일러스트 : Mark Poole

★ 챠챠의 턴

진주빛 유니콘 2
유니콘의 소환
나도 항상 일각수는 실제로 존재하지 않는 괴물이라고 생각했었다는 것을 당신은 아는가?
2/2

★ 챠챠의 턴

챠챠의 턴

좋아

평원을 탭해서 유니콘에게 「성스러운 힘」을 붙여 줍니다.

+1.+2가 되니까 지금부터 얘는 3/4에용~

다시 섬과 늪을 탭해

서풍의 매

음 공격하면 어떻게 되나~

공격하면 탭한다.

탭하면 다음번 공격을 막을 수 없으니까.

공격

다음턴

다음공격

막지 못한다

이번은 공격하지 않고 마쳐요

으…

턴 종료

언덕 거인을 공격할 수 없게 되어 버렸다.

할 수 없지

숲을 내려 놓고 탭

(녹)마나로 지금 탭한 숲에 「야생 덤불」를 붙여주자.

이것 밖에 할 수 없어 지금은 참는다.

실황 차차 선수의 행동은 아직 끝나지 않았습니다. 〈섬〉과 〈늪〉을 탭해서 〈서풍의 매〉를 소환했습니다. 소환후 유증에서 깨어난 〈진주빛 유니콘〉은 공격할 수 있지만 과연 차차 선수의 명령은… 음, 이번 턴은 공격을 보류했습니다.

해설 이 이상 피해를 입지 않게 된 차차양. 〈진주빛 유니콘〉을 공격에 사용하려면 탭하지 않을 수 없고 그렇게 되면 다음 턴, 시이네 군의 차례에 〈언덕 거인〉의 공격을 막을 수 없게 되어 버립니다. 〈서풍의 매〉는 비행 능력을 가진 생물입니다. 비행 능력을 가진 생물의 공격은 같은 비행 능력을 가진 생물로 밖에 막지 못합니다. 한편 비행 능력을 가진 생물은 비행 능력이 없는 생물의 공격을 막을 수 있습니다.

- 대지: 시이네 「숲, 산x2」 차차 「평원, 늪, 섬」
- 생물: 시이네 「라노워 엘프, 언덕 거인」 차차「진주빛 유니콘+ 성스러운 힘, 서풍의 매」
- 카드: 시이네 5장, 차차 3장
- 생명점: 시이네 20점, 차차 16점

☆ 시이네의 턴

실황 시이네 선수의 턴입니다. 음 이번엔 숲을 내려놓고서 탭. 또 다른 숲에 〈야생 덤불〉을 붙여주고 나서 턴이 끝났습니다.

해설 〈언덕 거인〉으로 공격해도 〈성스러운 힘〉을 얻은 〈진주빛 유니콘〉에게 막혀서 그냥 죽어버리게 됩니다. 또 이후 〈야생 덤불〉을 붙인 〈숲〉을 탭하다면 녹색 마나 2개를 얻게 됩니다.

- 대지: 시이네「숲, 숲(+야생 덤불), 산x2」 차차「평원, 늪, 섬」
- 생물: 시이네「라노워 엘프, 언덕 거인」 차차「진주빛 유니콘+ 성스러운 힘, 서풍의 매」
- 카드: 시이네 4장 차차 3장
- 생명점 : 시이네 20점 차차 16점

THE DUELIST

성스러운 힘

마법부여, 생물

목표 생물은 +0/+2를 얻는다.
:성스러운 갑옷이 부여된 목표생물은 턴이 끝날 때까지 +0/+1을 얻는다.

★ 차차의 턴

서풍의 매

매의 소환

서풍의 매는 매 사냥꾼들에게는 대단한 값어치가 있다.
그러나 이 새는 변덕스럽고 쉽게 길들이지 않는다.

イラスト : Heather Hudson

★ 차차의 턴

야생 덤불

마법부여 : 대지

목표 대지가 마나를 얻기위하여 탭될 때마다 야생덤불은 당신의 마나풀에 ● 를 더한다.

イラスト : Mark Poole

★ 시이네의 턴

챠챠의 턴

늪을 탭해서 사악한 힘을 매에게 달아줘서

짠!

파워 업

으잉

두마리로 공격!!

우왓!!

매는 비행능력 이 있으니까 내 생명체로는 막지 못하고…

하지만 유니콘은 언덕 거인으로 막겠어.

언덕 거인은 혼자만 죽어버리는데 그래도 괜찮아?

이때다!! 숲을 탭해서

언덕 거인에게 「거대화」!!

슈 슈 슉

+3/+3이 되서 6/6이다!!

에~~!?

시이네 군 교활해!!

교활한게 아냐 인스턴트 주문은 이렇게 쓰라고 있는거야.

치~ 유니콘과 성스러운 힘은 무덤으로 가는거야?

거대화 거대화도 사용해 버렸으니까 무덤으로. 하지만 언덕 거인은 살아남아.

시이네 생명력 17

☆ 챠챠의 턴

실황 챠챠 선수 〈늪〉을 탭해서 〈서풍의 매〉에게 〈사악한 힘〉을 달아줍니다. 그래서 힘을 얻은 〈서풍의 매〉, 〈진주빛 유니콘〉 둘로 공격입니다! 시이네 선수 〈언덕 거인〉 〈진주빛 유니콘〉을 막았습니다!

해설 다수의 생물에게 명령해서 공격을 하는 경우, 다수의 생물을 하나의 생물로 막지는 못합니다. 이 경우 〈서풍의 매〉는 비행 능력이 있는 생물이기 때문에 어차피 〈언덕 거인〉로는 〈서풍의 매〉를 막을 수 없습니다. 막을 수 있는 것은 〈성스러운 힘〉을 달고 있는 〈진주빛 유니콘〉이지만, 〈유니콘〉의 공격력 = 〈언덕 거인〉의 방어력, 〈언덕 거인〉의 공격력 〈유니콘〉의 방어력이 되어서 이 상태로 전투에 들어가면 〈진주빛 유니콘〉은 남고 〈언덕 거인〉만 죽어버리게 됩니다.

실황 이 상태로 〈언덕 거인〉 무덤행이 결정되었습니다만… 앗! 시이네 선수 〈숲〉을 탭, 인스턴트 주문〈거대화〉를 〈언덕 거인〉에게 걸었습니다. 이것으로 〈언덕 거인〉는 일시적으로 「공격력 6/방어력 6」, 〈진주빛 유니콘〉은 〈성스러운 힘〉과 무덤으로 직행입니다.

해설 대부분의 주문은 자신의 Main phase 때 플레이합니다만 인스턴트나 인터럽트같은 일부 주문은 상대방의 턴에도 사용할 수가 있습니다. 이것은 시이네가 "교활"한 것이 아닙니다. 또 플레이하는 카드에 걸어준 지속마법(Enchant)은 그 카드가 없어지게 되면 무덤으로 가게 됩니다.

실황 〈언덕 거인〉을 파워업해준 〈거대화〉의 효과는 그 턴이 끝나면 소멸해서 〈언덕 거인〉는 이전의 「3/3」으로 돌아가게 됩니다.

- 대지: 시이네 「숲, 숲(+야생덤불), 산x2」
  챠챠 「평원, 늪, 섬」
- 생물: 시이네「라노워 엘프, 언덕 거인」
  챠챠「서풍의 매(+사악한 힘)」
- 카드: 시이네 3장 챠챠 3장
- 생명점 : 시이네 17점 챠챠 16점 서풍의 매」

★ 챠챠의 턴

★ 챠챠의 턴

시이네의 턴

숲 숲 산 엘프를 탭해서 마나

「야생 덤불」을 붙인 숲을 탭해서 마나.

우후후후후

뭘하려는 거야?

간다!! 「크로우 웜」!!

6/4

꺄~!!

쿠아아

그리고 좀전에 살아 남은 언덕 거인으로 공격이다.

매는 공격해도 탭되지 않으니까 막을 수 있어.

공격방어 일체

쉬익

좋아 함께 죽어버려도 이쪽에는 웜님이 있으시다~~

자 막는다.

3/2

방어!!

3 점 피해

3 점 피해

공격!!

3/3

3점 피해씩 입히는 동시 공격이다.

이때다! 평원 탭!

「기사 회생」으로 매 부활~!!

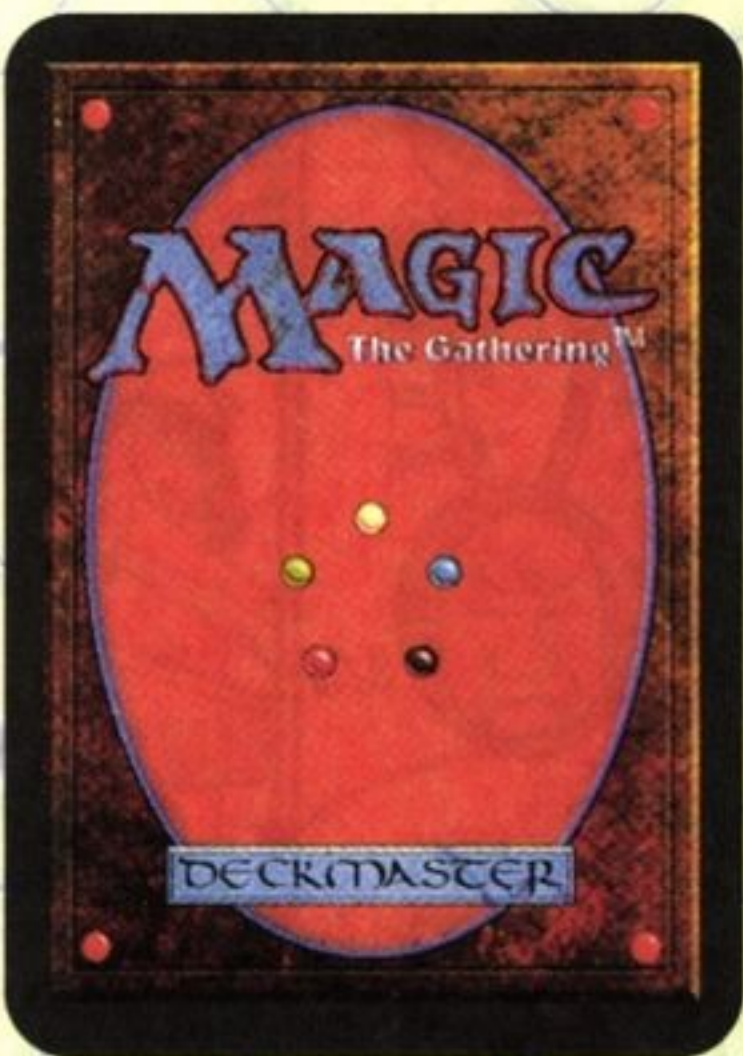
앵

엑~!!

쌔

인스턴트는 이렇게 사용하라고 있는 거지?

에헤

그… 그래.

☆ 시이네의 턴

실황 자 압박을 가하는 시이네선수 〈숲〉,〈숲+야생 덤불〉,〈산〉,〈라노워 엘프〉를 차례로 탭, 나왔습니다!! 「6/4」인 대형 생물 〈크로우 웜〉입니다.

해설 공격력이 6이나 되는 〈크로우 웜〉은 불러내는데 마나가 모두 6이나 드는 대형 생물입니다. 이런 대형생물을 어떻게 해서라도 빨리 불러내는 것이 승패를 결정하는 열쇠가 됩니다.
하지만 실제로 대지 카드는 한 턴에 한장씩 나오기 힘들기 때문에 웬만해서는 충분한 마나가 모이지 않습니다. 그렇게 때문에 마나를 얻어내는 특별 능력을 가진 〈라노워 엘프〉나 마나를 추가로 얻어내는 〈야생 덤불〉 등은 비상시에 매우 중요한 카드입니다. 녹색 주문 카드에는 마나를 얻어내는 능력을 가진 것이 많이 있어서 어느 정도 사용하는 편이 좋습니다.

실황 그리고 〈언덕 거인〉을 탭해서 공격합니다. 챠챠 선수 〈서풍의 매〉로 〈언덕 거인〉을 막았습니다.

해설 〈서풍의 매〉는 「공격할 때 탭되지 않는」 특별한 능력을 가지고 있습니다. 일반적인 생물은 공격하면 탭되어 끝나서 탭된 상태로 있기 때문에 막는데 사용할 수 없습니다. 이런 점에서 〈서풍의 매〉는 뛰어난 생물이라고 말할 수 있습니다.

실황 지금 〈언덕 거인〉과 〈서풍의 매〉가 대결하는 데… 앗 챠챠 선수 〈평원〉을 탭했군요. 그리고 〈기사 회생〉을 사용했습니다. 이것으로 〈서풍의 매〉는 무덤으로 가는 것을 면하게 됐습니다.

해설 〈기사 회생〉도 앞에서 시이네 군이 사용했던 〈거대화〉와 마찬가지로 인스턴트 마법입니다. 챠챠 양은 빨리도 인스턴트의 효과적인 방법을 배웠군요.

- 카드: 시이네 3장 챠챠 3장
- 대지: 시이네 「숲, 숲(+야생 덤불), 산x2」 챠챠 「평원, 늪, 섬」
- 생물: 시이네「라노워 엘프, 크로우 웜」 챠챠「서풍의 매 (+사악한 힘)」
- 카드: 시이네 3장 챠챠 3장
- 생명점: 시이네 17점 챠챠 16점

크로우 웜
웜의 소환
크로우 웜의 가장 무서운 면은 숲 속을 빨리 지나갈 때 내는 끔찍한 충돌음이다. 이 소리는 너무나 커서 나무들 사이로 메아리 치면 한꺼번에 사방에서 보는 것과 같다.
6/4

★ 시이네의 턴

기사회생
인스턴트
목표생물을 재생시킨다.

★ 시이네의 턴

MAGIC The Gathering
DECKMASTER

챠챠의 턴

응~ 불리하지만 방법이 없는 건 아냐.

6/4 VS 3/2

일단 매로 공격하고 끝.

콱

이잇! 이정도야.

시이네 생명점 14

때리는데 있어선 이쪽이 유리하다.

가라 웜

우우 이번은 막지 않아.

우와아아

아 그래? 자 한번더 「거대화」

꿀

아퍼!! 또 「거대화」를 가지고 있었던 거야!?

꺽

챠챠 생명점 7

손에 카드 3장 슬슬 Rack이 신경쓰인다.

계속있었어 벌써 잊은 거야?

(적)(적)을 사용해 「분쇄」로 파괴시킨다.

파악

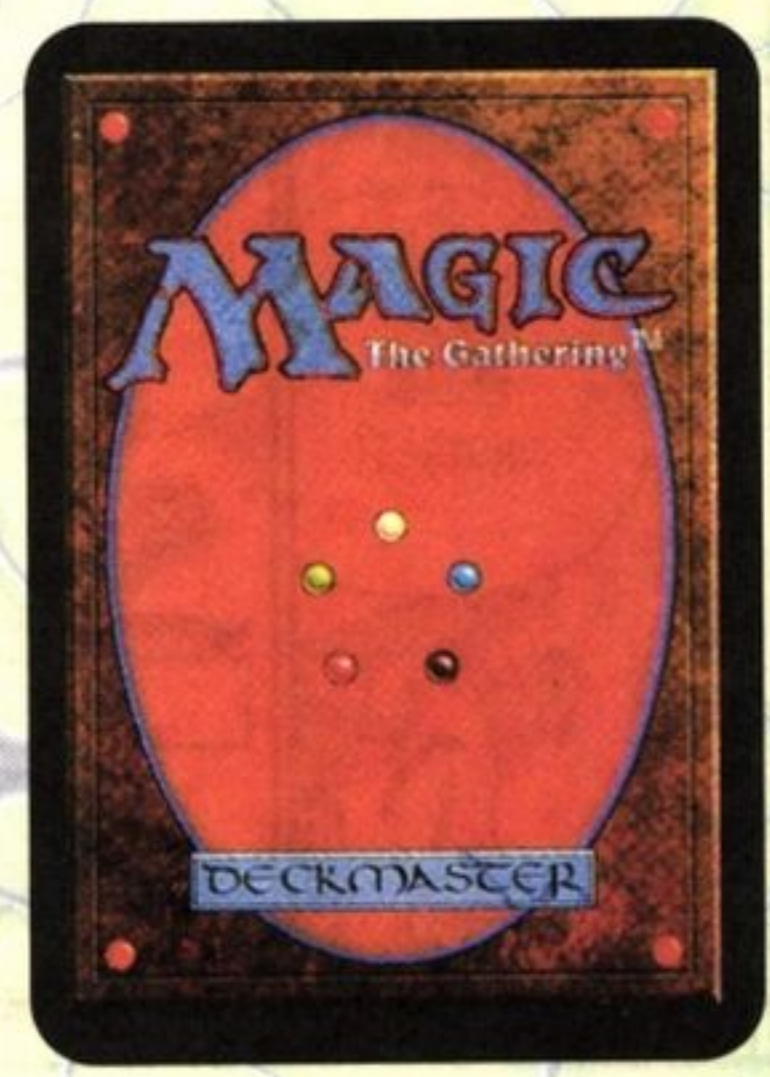
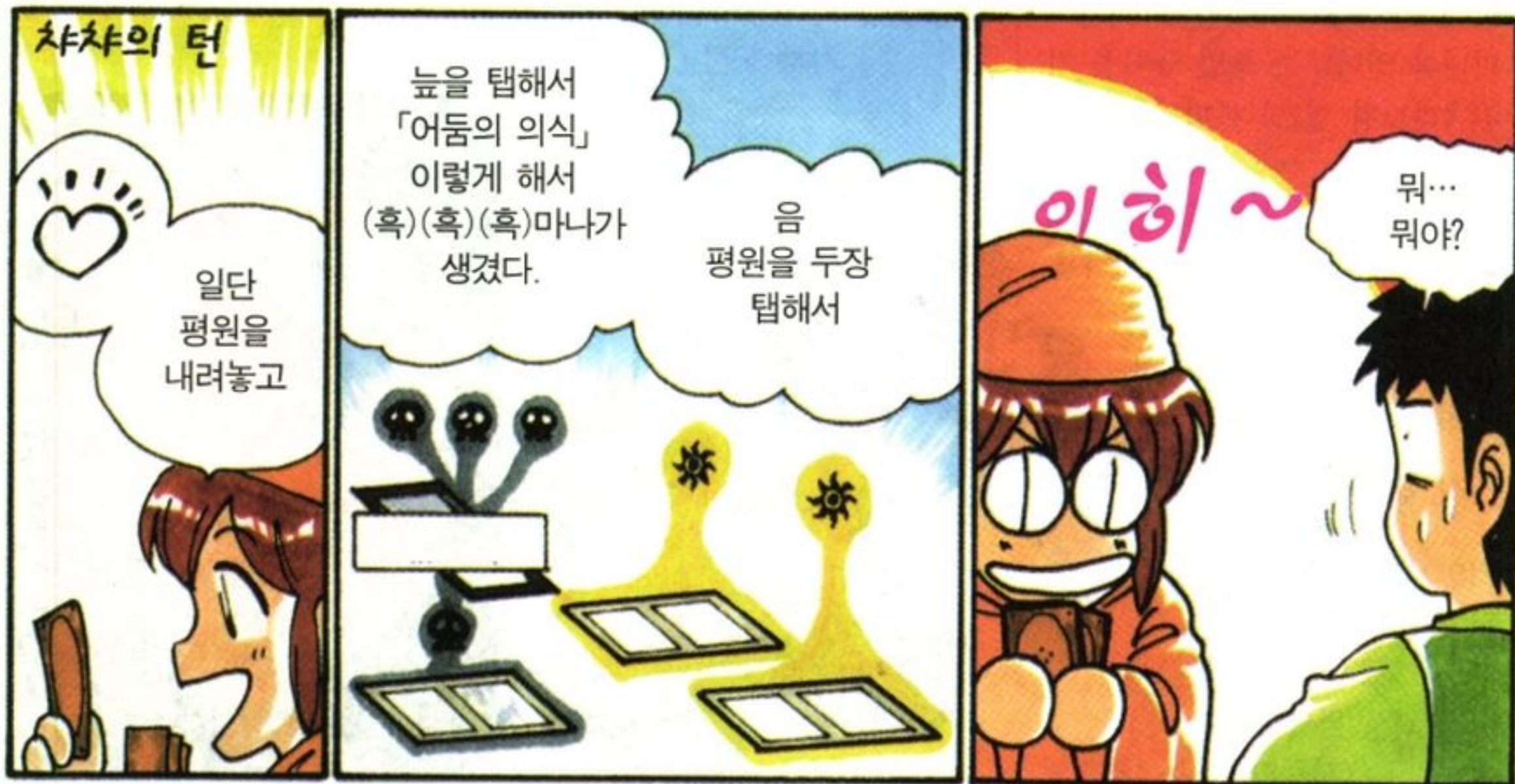
챠챠의 턴

일단 평원을 내려놓고

늪을 탭해서 「어둠의 의식」 이렇게 해서 (흑)(흑)(흑)마나가 생겼다.

음 평원을 두장 탭해서

이히~

뭐… 뭐야?

☆ 챠챠의 턴

실황 챠챠 선수 이번 턴에도 〈서풍의 매〉로 공격 〈서풍의 매〉는 유유히 웜의 머리 위를 넘어서 시이네 선수에게 3점의 피해를 입힙니다.

해설 비행 생물에 대한 준비를 생각치 못한 시이네 선수는 지금부터 어렵게 되었군요.

- 대지: 시이네 「숲, 숲 (+야생 덤불), 산x2」 챠챠 「평원, 늪, 섬」
- 생물: 시이네「라노워 엘프, 크로우 웜」 챠챠「서풍의 매 (+사악한 힘)」
- 카드: 시이네 3장 챠챠 3장
- 생명점: 시이네 14점 챠챠 16점

☆ 시이네의 턴

실황 시이네 선수 3점 피해 따위는 아무것도 아닌 듯, 〈크로우 웜〉에게 공격을 지시 〈크로우 웜〉 탭해서 공격 챠챠선수 〈서풍의 매〉로 막을 것인가? 막지 않았습니다. 〈크로우 웜〉 챠챠 선수에게 6점의 피해… 아니 아직입니다. 리아선수 〈숲〉을 탭해서 〈거대화〉입니다! 원 상태로도 거대한 〈크로우 웜〉이 또다시 거대화했습니다. 챠챠 선수 9점의 피해! 챠챠 선수 생명점이 7로 줄었습니다.

해설 챠챠 양 자신의 생물을 소중하게 생각하는 것도 좋지만…

실황 손에 든 카드가 3장이 된 시이네 선수 슬슬 〈고문대〉가 신경 쓰이네요. 옷 여기서 〈산〉을 두장 탭 〈고문대〉에 〈분쇄〉를 사용합니다. 〈고문대〉는 효과를 나타내기 전에 부서집니다.

해설 시이네 군은 훨씬 전에 〈분쇄〉를 사용할 수도 있었습니다. 하지만 〈고문대〉가 효과를 발휘하기 바로 전까지 기다렸습니다. 〈고문대〉 이상으로 무서운 마법 물체가 나올지 모르기 때문이죠.

- 대지: 시이네 「숲, 숲 (+야생 덤불), 산x2」 챠챠 「평원, 늪, 섬」
- 생물: 시이네「라노워 엘프, 크로우 웜」 챠챠「서풍의 매 (+사악한 힘)」
- 카드: 시이네 2장 챠챠 3장
- 생명점: 시이네 14점 챠챠 7점

분쇄
인스턴트
목표 마법물체를 파괴시킨다.

★ 시이네의 턴

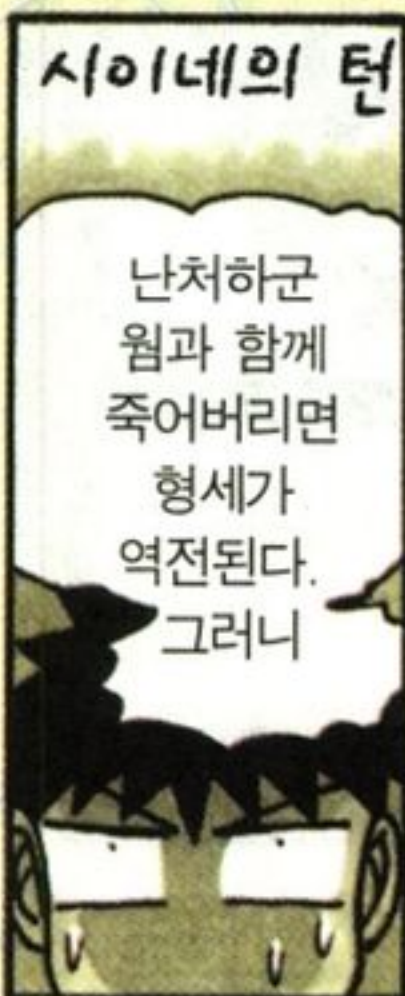
어둠의 의식
인터럽트
당신의 마나풀에 ●●●를 더한다.

★ 챠챠의 턴

세라천사
천사의 소환
세라천사는 공격을 해도 탭이 되질 않는다.

★ 챠챠의 턴

컴온~
Serra 천사님
예
매로 공격하고서 끝입니다.
시이네 생명점 11
시이네의 턴
난처하군 웜과 함께 죽어버리면 형세가 역전된다. 그러니
산 산 숲 숲(W.G) 탭해서.
먹어라 「불 덩어리」를 세라에게!
하르르
엣 그래선 안되지.
청색 원소 폭발.
이것으로 파이어 볼은 실패했어
촤악
이쪽은 어차피 방어할 수 없으니까
웜 공격이다.
우와아아
음-
세라님이 죽으니까 막지 않아.
챠챠 생명점 1
엘프를 탭해서 「스크립 요정」 비행 능력이 있으니까 방패군
에~ 모처럼 나왔는데

MAGIC The Gathering

☆ 챠챠의 턴

실황 자 펀치에 몰린 챠챠 선수 오오… 카드를 뽑아들고 뭔가 반짝이는 모습 〈평원〉을 내려놓고 〈늪〉을 탭. 앗,〈어둠의 의식〉입니다. 그리고 전에 내려놓았던 〈평원〉과 그 전에 내려놓은 〈평원〉을 탭해서 합계 5마나가 생겼습니다. 매직의 초인기 캐릭터인 〈세라 엔젤〉입니다. 이것으로 승부를 알 수 없게 되었습니다.

해설 〈어둠의 의식〉은 흑색마나 1을 사용해서 흑색마나 3을 만들어 내는 인터럽트 주문입니다. 흑색 주문 카드를 사용하고 있다면 꼭 넣으십시요. 〈세라 엔젤〉은 백색의 대형 생물입니다. 공격력4 방어력4 비행능력 그리고 〈서풍의 매〉와 마찬가지로 공격해도 탭되지 않습니다. 매직에 등장하는 캐릭터 중 가장 좋다는 평가도 있습니다.

실황 그리고 〈서풍의 매〉가 날아서 공격. 시이네 선수 피해 3점!

- 대지: 시이네「숲, 숲(+야생 덤불), 산x2」 챠챠「평원x2, 늪, 섬」
- 생물: 시이네「라노워 엘프, 크로우 웜」 챠챠「서풍의 매(+사악한 힘), 세라 엔젤」
- 카드: 시이네 2장 챠챠 1장
- 생명점: 시이네 14점 챠챠 7점

☆ 시이네의 턴

실황 자 시이네 선수 어떻게 할 것인가, 앗 〈산〉〈산〉〈숲〉〈숲+야생 덤불〉를 탭해서… 마법의 대명사 〈불 덩어리〉입니다. 〈세라 엔젤〉에게 피해 4점! 하지만 여기서 챠챠선수 〈청색 원소 폭발〉로 〈불 덩어리〉를 제거해 버렸습니다. 〈불 덩어리〉는 사용되지 못하고 무덤으로…

해설 〈청색 원소 폭발〉은 적색 주문을 그 즉시 제거해 버릴 수 있는 인터럽트 주문입니다. 인터럽트 주문 중에는 이렇게 상대의 주문을 순식간에 제거할 수 있는 것도 있습니다.

실황 〈불 덩어리〉를 제거당한 시이네 선수 기운을 차려서 〈크로우 웜〉을 탭해서 공격. 챠챠 선수 여기에서 당연히 〈세라 엔젤〉로 막고 함께 무덤인가? 앗 막지 않고 있습니다. 〈세라 엔젤〉의 옆을 통과해서 챠챠 선수 6점의 피해를 입었습니다. 챠챠 선수의 남은 생명점은 얼마인가… "1"!!!

해설 챠챠 양, 챠챠 양 너무 생물을 과보호하는 것은 아닌지. 이러다가는 지지않을까요.

실황 시이네 선수의 턴은 아직도 계속됩니다. 〈라노워 엘프〉를 탭해서 녹색 마나를 하나 얻어서 〈스크립 요정〉을 소환해냅니다.

해설 〈스크립 요정〉는 「1/1」인 약한 생물이지만 비행 능력을 가지고 있어서 이것으로 〈서풍의 매〉이나 〈세라 엔젤〉의 공격을 막을 수 있습니다. 뭐 한번 막는 걸로 죽어버리기는 하지만…

- 대지: 시이네「숲, 숲(+야생 덤불), 산x2」 챠챠「평원x2, 늪, 섬」
- 생물: 시이네「라노워 엘프, 크로우 웜, 스크립 요정」 챠챠「서풍의 매(+사악한 힘), 세라 엔젤」
- 카드: 시이네 2장 챠챠 0장
- 생명점: 시이네 11점 챠챠 1점

불덩어리는 피해 X점을 목표 생물과 플레이어의 점수에 상관없이 똑같이 분배한다. 처음 이외의 각 목표마다 추가적으로 ①을 지불한다.

★ 시이네의 턴

목표 청색주문을 무효화하거나 목표 청색주문을 파괴한다

★ 시이네의 턴

비행

★ 시이네의 턴

챠챠의 턴
스프라이트에 무력화.
파르르르르륵
아아 방패가
-2/-1이 되서 스프라이트 씨 안녕~
가라--!! 세라 님과 팰콘
시이네 생명점 4

세라도 팰콘도 탭되지 않잖아.
아~ 귀찮군
픽
……
웜으로 공격!! 끝을 보자
매로 막아 무덤으로
팰콘군 그동안 수고했어

챠챠의 턴
그래도 이턴에 세라 님으로 공격하면
시이네 군의 생명점은 4니까 나의 승리
으흥
안개!!
생물의 공격 피해는 무효다.
엣!?
사아아
시이네의 턴
8/6
승리다!!
콰아
하지만 안심은 일러 웜에게 거인의 힘을 붙여서

☆ 챠챠의 턴

실황 자 이제 벼랑 끝에 몰린 챠챠선수. 우선은 〈늪〉을 탭해서 시이네 선수의 〈스크립 요정〉에게 〈무력화〉를 겁니다. 이것으로 〈스크립 요정〉는 아무것도 못하고 무덤으로 직행입니다.

해설 〈무력화〉는 목표 생물의 공격력을 -2, 방어력을 -1로 만드는 지속마법입니다. 〈스크립 요정〉은 이 주문에 걸려 방어력이 0이 되어 무덤으로 갑니다.

실황 그리고 〈서풍의 매〉과 〈세라 엔젤〉 둘로 공격. 비행생물을 막지 못하는 시이네 선수 7 피해를 입어서 남은 생명점은 4점입니다.

- 대지: 시이네 「숲, 숲(+야생 덤불), 산x2」
  챠챠「평원x2, 늪, 섬」
- 생물: 시이네 「라노워 엘프, 크로우 웜」
  챠챠 「서풍의 매(+사악한 힘), 세라 엔젤」
- 카드: 시이네 1장 챠챠 1점

☆ 시이네의 턴

해설 시이네 군, 어렵게 됐군요. 시이네 선수의 생명점은 4. 〈세라 엔젤〉에게 한 번만 공격당해도 지게 됩니다. 한편, 챠챠 선수의 남은 생명점은 단지 1점. 〈크로우 웜〉이나 〈라노워 엘프〉의 공격이 성공한다면 시이네 선수의 승리입니다. 하지만 챠챠선수는 2개의 생물이 있어서 둘로 공격해도 결국 둘다 막히게 됩니다. 뭔가로 챠챠양의 생물을 하나로 줄일 수만 있다면…

실황 시이네 선수 웜에게 공격을 지시. 이것을 막지 못한다면 챠챠선수의 패배입니다! 챠챠선수 〈서풍의 매〉로 〈크로우 웜〉을 막았습니다. 〈서풍의 매〉는 무덤으로 가게 되었습니다.

해설 다음 챠챠 선수의 턴에 〈세라 엔젤〉의 공격이 성공한다면 챠챠 선수의 승리입니다만…

- 대지: 시이네 「숲, 숲(+야생 덤불), 산x2」
  챠챠 「평원x2, 늪, 섬」
- 생물: 시이네 「라노워 엘프, 크로우 웜」
  챠챠 「세라 엔젤」
- 카드: 시이네 2장 챠챠 0장
- 생명점: 시이네 4점 챠챠 1점

☆ 챠챠의 턴

실황 챠챠 선수 〈세라 엔젤〉을 이용해서 공격! 이것으로 챠챠 선수의 승리인가? 앗! 시이네 선수 자신만만하게 웃습니다. 돌연 〈숲〉을 탭해서 〈안개〉입니다! 시이네 선수 기사회생!!

해설 〈안개〉는 이번 턴의 생물에 의한 피해를 무효로 만드는 인스턴트 주문입니다. 이로 인해 〈세라 엔젤〉이 시이네 군에게 입히려 했던 피해 4점은 무효가 되어버렸습니다.

- 대지: 시이네 「숲, 숲(+야생 덤불), 산x2」
  챠챠 「평원x2, 늪, 섬」
- 생물: 시이네 「라노워 엘프, 크로우 웜」
  챠챠 「세라 엔젤」
- 카드: 시이네 1장 챠챠 1장
- 생명점: 시이네 4점 챠챠 1점

무력화
마법물체: 생물
목표생물은 -2/-1을 얻는다.
일러스트: Douglas Shuler

★ 챠챠의 턴

안개
인스턴트
이번턴의 전투에서 어떤 생물도 피해를 입히지 못한다.
일러스트: Jesper Myrfors

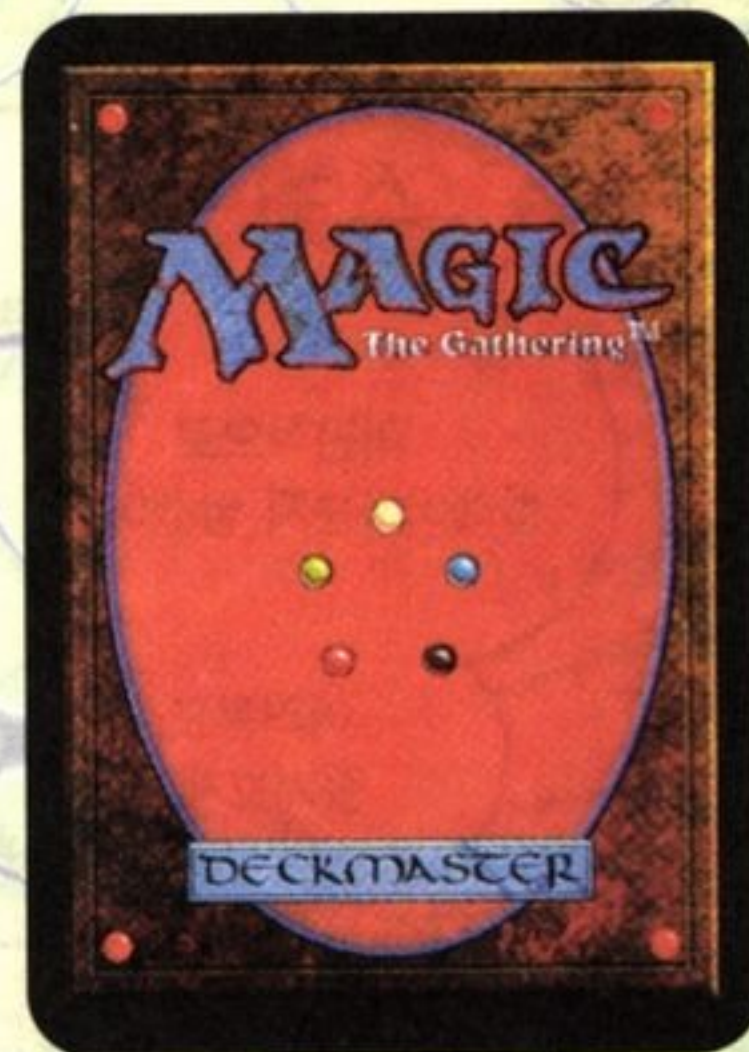
★ 챠챠의 턴

MAGIC The Gathering
DECKMASTER

엘프와 웜 둘로 공격이다.
세라 엔젤 혼자서는 생물 둘 중 하나는 막지 못한다.
세라 엔젤 혼자서는 생물 둘 중 하나는 막지 못한다.

그래서 웜의 8피해가 간다.
그럴까?
섬을 탭해 웜을
역 소환
아 아 아 아 아 아
수루루루룩

엘프는 무덤으로 가지.
으
자 시이네의 턴은 끝?
으
세라 님으로 공격하는 것에 대한 대비책은?
없어

나의 승리- ♥
어떤식으로 플레이하는지 알겠어요?
여러분도 즐겨보세요
한번 더해 한번 더해!!
브이
이번에는 지지않아.

☆ 시이네의 턴

실황 시이네 선수 승리를 눈 앞에 두고 있습니다. 챠챠 선수가 막는데 쓸 수 있는 생물은 〈세라 엔젤〉뿐. 〈크로우 웜〉과 〈라노워 엘프〉 어느 쪽 공격이라도 챠챠 선수에게 입힐 수 있다면 시이네 선수의 승리입니다! 앗! 시이네 선수 〈산〉 2개를 탭해서 〈크로우 웜〉에게 〈거대화〉를 걸어줍니다!! 〈크로우 웜〉은 「8/6」! 굉장히 주의를 기울입니다. 그리고 〈크로우 웜〉과 〈라노워 엘프〉에게 공격 명령. 챠챠선수 〈세라 엔젤〉로 〈라노워 엘프〉를 막았습니다. 이것으로 챠챠 선수에게 8점의 피해, 생명점이 0이하로 떨어져서 게임 끝… 이 아닙니다. 뭘까, 하는 챠챠 선수 섬을 탭해서 〈역 소환〉입니다. 마지막 순간에 〈크로우 웜〉을 시이네 선수의 손으로 돌려보냈습니다!!

해설 시이네 선수의 승리가 거의 확정적일 때 일어난 기적의 역전극입니다. 이 상태로 〈크로우 웜〉이 피해를 입힌다면 시이네 선수의 승리였겠지만 〈크로우 웜〉이 시이네 선수의 손으로 돌아갔기 때문에 챠챠 선수에게 간 피해는 없습니다. 그리고 다음 턴 공격력 4인 챠챠 선수의 〈세라 엔젤〉이 생명점 4점 남은 시이네 군을 습격하겠군요.

실황 〈세라 엔젤〉에게 막힌 〈라노워 엘프〉는 무덤으로!

- 대지: 시이네 「숲, 숲(+야생 덤불), 산x2」
  챠챠 「평원x2, 늪, 섬」
- 생물: 시이네 「없음」
  챠챠 「세라 엔젤」
- 카드: 시이네 1장 챠챠 0장
- 생명점: 시이네 4점 챠챠 1점

☆ 챠챠의 턴

실황 챠챠선수 〈세라 엔젤〉에게 공격 명령. 시이네 선수 손을 쓸 수가 없습니다. 시이네 선수에게 4점의 피해입니다. 시이네 선수 생명점이 0이 됐습니다.

실황 역전에 또 역전! 손에 땀을 쥔 격전, 승리의 영광은 챠챠 선수에게로…

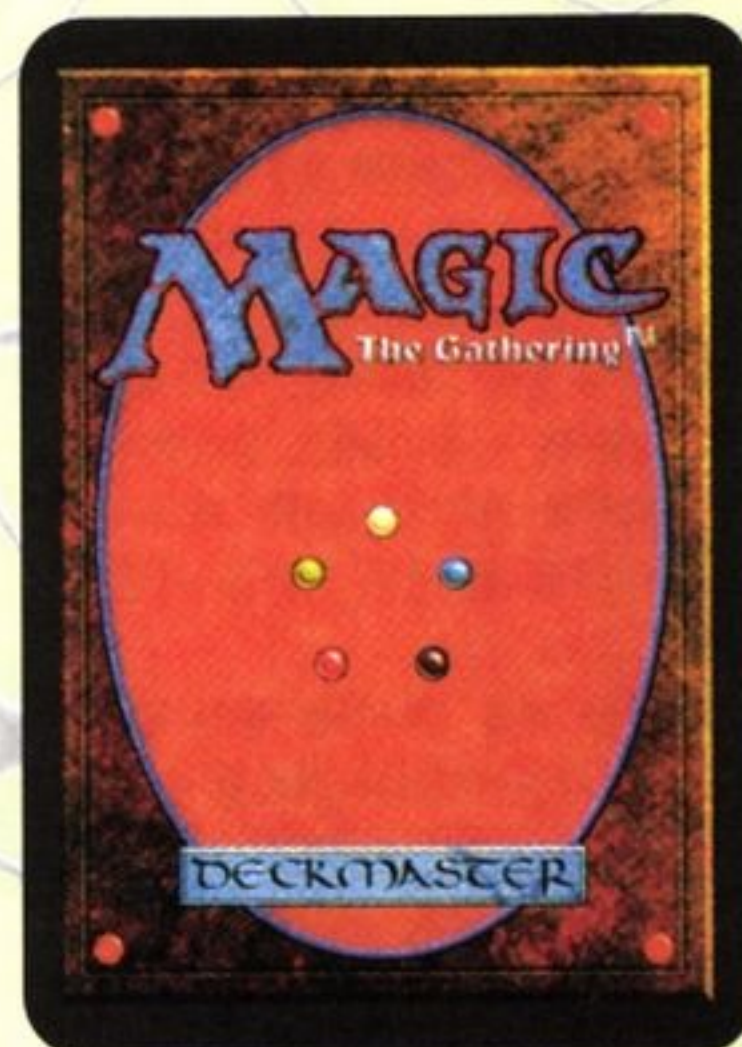
- 대지: 시이네 「숲, 숲(+야생 덤불), 산x2」
  챠챠 「평원x2, 늪, 섬」
- 생물: 시이네 「없음」
  챠챠 「세라 엔젤」
- 카드: 시이네 1장 챠챠 1장
- 생명점: 시이네 0점 챠챠 1점

목표생물은 +2/+2를 얻는다.

★ 시이네의 턴

목표생물을 소유자의 손으로 돌려보낸다.

★ 시이네의 턴

Rule Book

규칙 배우기

다른 대부분의 게임들처럼 Magic : The Gathering(TM) 또한 낡은 룰북을 들여다보는 것보다는 다른 플레이어들로부터 배우는 것이 쉽다. 그것이 늘 가능한 일이 아니긴 하지만 말이다. 그래서 우리는 가능한한 이 룰북이 간단하면서도 쉽게 이해될 수 있도록 만들려고 노력했다. 이 룰북의 크기에 현혹되지 않기를 바란다. 책 속의 많은 부분들이 몇게임을 플레이 할 때까지는 기다려줄 수 있다는 걸 명심하도록.

게임을 시작하기 위해서는 첫번째 게임의 예가 나오는 부분까지 읽으면 어느정도 게임 플레이에 필요한 지식을 얻을 수 있고 게임에 대해서도 어느정도 익숙해질 수 있을 것이다. 굵은 활자로 된 단어들에 대해서는 따로 기술적인 설명과 함께 정의가 있는데 이것들은 뒷 부분에서 따로 설명하게 될 것이다. 그렇지만 게임을 몇번 해보기 전까지는 특별히 신경쓸 필요는 없을 것이다.

때때로, 규칙과 모순되는 카드가 나올 수도 있으나, 이때는 규칙보다는 카드가 우선한다는 것을 염두에 두면 되겠다.

게임의 개요

Magic : The Gathering은 Richard Garfield에 의해 창조되었으며 Wizards of Coast, Inc.에 의해 생산되고 있는 교환 카드 게임이다. 핵심 세트에는 300장이 넘는 카드가 있으며 계속적으로 새로운 카드가 디자인되고 있다.

여기서 플레이어들은 각각 Dominia라고 하는 세계를 차지하기 위해 싸우는 강력한 마법사가 된다. 그러므로 게임의 목적은 상대방을 물리치고 Dominia를 완전히 당신의 손에 넣는 것이다. 당신이 가진 카드들은 당신 마음대로 할 수 있는 대지, 생물, 주문, 마법 물체 등을 나타내며, 각 플레이어들은 자신의 덱을 가지고 상대방과 신비한 승부를 가린다. 승자는 패자의 덱에서 임의로 한 장의 카드를 가질 수 있다.

게임을 계속 해나가는 동안 당신의 덱은 더 강성해지거나 쇠퇴할 수도 있다. 그러면서 당신은 다양한 세계로 구성되는 Dominia의 크기가 커지는 것을 보게되며 동시에 새로운 미스테리와도 마주치게 될 것이다.

플레이어들은 20의 생명점을 가지고 게임을 시작하게 된다. 운이 좋다면 게임 도중에 더 얻을수도 있을 것이다. 왜냐하면 어떤 주문들은 당신의 생명점을 20이 넘도록 부풀려주기도 하기 때문이다. 상대방의 생명점이 0이나 그보다 낮은 경우, 혹은 상대방이 더 이상 카드를 뽑을 수 없게 되면 당신이 승리한 것이다. 주문을 걸고, 생물로 공격하거나 어떤 카드들은 효과를 통해 상대에게 피해를 줄 수 있다. 상대방이 피해를 주려고 할 때는 다른 주문으로 방어하거나, 상대방의 생물을 막거나 파괴할 수도 있으며 때로는 상대의 카드로 상대를 공격할 수도 있다.

■시작 하기

게임을 하기 위해서 각 플레이어들은 적어도 40장의 카드가 필요하다. 덱을 구성하기 위해서는 특정한 스타터 덱에 한정해서 카드를 선정할 필요는 없으며 당신이 가진 모든 카드중 선별해서 구성하면 된다. 또, 어떤 방법으로든지 점수를 기록할 필요가 있는데, 종이에 펜으로 적을 수도 있고 카운터를 사용하거나 또 다른 방법을 쓸 수도 있다. 어쨌든, 카드를 늘어놓기 위해서 넓고 평평한 장소가 필요하다. 진행중인 게임에서는 일반적으로 카드가 카드 테이블을 꽉 메울 정도의 장소를 차지한다고 보면 될 것이다.

게임을 시작하면서 플레이어들은 자신의 카드를 잘 섞어야 한다. 상대방에게도 당신의 덱을 섞거나 떼도록 해야 하는 것은 물론이다. 일단 덱이 잘 섞여졌다고 생각되면 그림이 보이지 않도록 덱을 엎어놓는다. 카드를 걸고 내기를 하는 것이라면 맨 위의 카드의 그림이 보이도록 뒤집어놓으며 이 카드가 상으로 걸린 카드가 되고 이긴 사람이 상대편이 건 카드를 갖게 된다. 이 카드를 앤티라고 부르는데, 일단은 한쪽으로 밀어두도록 하자. 앞으로 플레이를 위해서는 꽤 넓은 자리가 필요할테니 말이다.

각 플레이어는 일곱장의 카드를 시작하는 패로 뽑는다. 이 일곱장을 뽑은 나머지가 게임을 진행하면서 뽑을 카드가 되며, 카드 패라고 불린다. 카드 패 근처에는 무덤이라고 불리는 공간을 남겨둬야 한다. 이것은 버리는 카드를 위한 장소이다. 당신의 카드들 대부분은 테리토리(territory)라고 불리는 당신의 영역, 즉 테이블의 당신편의 반쪽에 있게 되지만 몇몇의 카드들은 상대방의 영역에 들어가기도 한다. 이와 같은 경우 게임이 끝났을 때 잊지말고 상대방의 영역으로부터 당신의 카드를 회수하도록! 경험자들의 말에 따르면 좋은 카드를 잃어버리는 가장 쉬운 방법은 게임에서 지는 것이 아니라는 것이다.

자… 이제 게임을 시작할 준비가 되었다. 누가 먼저 시작할지는 무작위로 정하면 된다. 다시 같은 상대와 전투를 벌일 경우에는 이전에 졌던 사람이 먼저 하도록 하라.

■카드

이 게임에는 주문과 대지라고 하는 기본적인 카드종류가 있다. 대지 카드에는 그림과 글이 있는 박스 사이에 "대지"라고 쓰여 있으므로 쉽게 구분할 수 있다. 대지들은 Magic에서는 가장 흔한 카드인데, 이것은 대지들이 당신이 주문을 쓸 때 필요한 마법력인 마나를 제공하는 역할을 하기 때문이다. 한 턴당 한 장의 대지를 내놓는 것이 가능하며 대지는 게임에 제시된 순간부터 마나를 제공할 수 있다.

대지에서 마나를 제공받으면 그 대지 카드를 탭해야 한다. 탭이란 카드를 옆으로 돌려놓는 것인데 이것은 플레이어들에게 그 카드의 효과가 일시적으로는 다 사용된 상태임을 나타내는 것이다.

그러나 걱정 없다. 당신의 카드는 당신의 다음 턴 처음에 모두 언탭될 것이다.

카드에 있는 탭 표식은 당신이 그 카드에 있는 특별한 효과를 사용하려면, 그 카드를 탭하여야 한다는 것(오른쪽으로 90도 꺾어놓는다)을 의미한다. 그 카드의 특별한 효과는 탭 표식 오른쪽에 나와 있다.

당신이 대지를 탭하면 당신은 마나 1점을 당신의 마나 풀에 넣을 수 있다. 당신은 이 마나를 주문을 발동시키는데 사용할 수 있다.

기본적인 대지에는 서로 다른 마나를 산출하는 다섯가지 종류가 있다. 거기에 맞추어 주문에도 서로 다른 다섯가지 색깔이 있으며 각각은 모두 특별한 개성을 가진다. 또 무색 주문이나

다색(多色) 주문도 있다. 주문이 가지는 색깔에 대해서는 이후에 자세히 논하기로 하자.

■색 Chart

•흑색 마법 : 흑색 마법의 힘은 습지와 늪에서 오며 죽음과 멸망이 있는 곳에서 더욱 번성한다. 많은 마법사들은 이 마법의 무자비한 힘을 원하면서도 그것 가져오는 자멸적 효과 때문에 이를 기피하려 한다. 흑색 마법의 기본적인 상극은 녹색과 백색이다.

•청색 마법 : 청색 마법의 힘은 바다로 둘러싸인 섬에서 오며 모든 정신적 힘 위에 충만하다. 다른 마법사들은 그들이 다루는 공기와 물의 정령력 뿐만 아니라 그들이 책략과 속임수에 정통함을 두려워한다. 청색 마법의 기본적인 상극은 적색과 녹색이다.

•녹색 마법 : 녹색 마법의 힘은 숲의 풍성한 생산력에 근거한다. 자연 그 자체와도 같이, 녹색 마법은 잔잔한 평화로움과 벽력같은 파괴의 속성을 둘 다 지닌다. 녹색의 기본적인 상극은 청색과 흑색이다.

•적색 마법 : 적색 마법은 화산의 심장부에서 끓어오르는 막대한 에너지를 그 근본으로 한다. 적색 마법을 쓰는 마법사들은 불과 대지의 지배자로써 혼돈과 전쟁이 가져오는 파괴의 전문가이기도 하다. 적색의 기본적인 상극은 청색과 백색이다.

•백색 마법 : 백색 마법은 그 에너지를 광활하게 펼쳐진 처녀지에서 얻는다. 백색마법을 쓰는 마법사들이 비록 회복과 방어에 대한 기술을 특화시키고 있기는 하지만, 그들은 기사도적인 전투 기술을 개발하는데에 또한 많은 시간을 쏟고 있다. 백색 마법의 기본적인 상극은 흑색과 적색이다.

■카드들, 계속

지금까지 우리는 대지 카드들에 대해 알아보았으므로, 이제 주문 카드들이 남았다. 카드 위에 '주문'이라고 실제로 쓰여진 카드는 없다는 사실에 주의하라. 왜냐하면 주문에는 6가지 다른 종류가 있으며 당신은 당신이 지금 어떤 종류의 주문을 발동시키고 있는지를 알고 있어야 하기 때문이다. 주문에는 인스탄트, 인터럽트, 소서리, 부여마법, 마법 물체 그리고 소환이 있다. 각 주문간의 차이는 이후에 상세히 설명할 것이다. 주요한 차이점은 다음과 같다.

•인스탄트 와 인터럽트 (이 둘을 순간효과라 한다) 는 한 번 사용하고 나면 바로 무덤으로 가는 일회성 주문이다. 순간효과는 상대방 턴에도 사용될 수 있다.

•소서리 도 한 번 사용하고 나면 바로 무덤으로 가는 일회성 주문이다. 소서리는 자신의 턴에서만 사용할 수 있다.

•부여마법 (마력부여(세계)를 포함한다), 마법 물체, 소환 은 주문이 성공하면 게임에 계속 남아있는 종류의 주문이다. 이러한 종류의 주문(지속물이라 하자)은 한 번 발동되면 다시 발동 비용을 치를 필요는 없다. 지속물은 파괴되지 않는 한 계속 남아있게 된다. 지속물주문은 자신의 턴에서만 발동시킬 수 있다.

이제 셈플 카드 Hurloon Minotaur를 보도록 하자. 일단 카드의 각 부분에 대해 간단히 살펴본 후 관련된 부분에 대해 좀 더 세부적으로 알아보도록 한다.

•카드 이름 : 이 경우 카드의 이름은 Hurloon Minotaur이다. '소환'란에 있는 것은 전체 이름이 아니니 주의하도록 하자.

•발동 비용 : 이것은 카드에 나와있는 주문을 쓰기 위한 마나의 양을 나타낸다. Hurloon Minotaur를 게임에 내보내기 위한 마나의 양은 (1)(불)(불)이다. 이것은 적색 마나 2개와 1개의 '여분'의 마나를 의미한다. 발동 비용내의 '여분의' 마나는 어떠한 색의 마나여도 - 무색 마나라도 - 상관없다. 발동 비용에 대한 좀 더 자세한 설명은 11페이지의 "기본 주문 발동"에 있다.

•테두리 : 테두리는 카드의 색을 알기 쉽게 보여주는 시각적인 수단이다. 주문의 색은 '여분의' 마나를 제외한 발동 비용내의 마나의 색에 의해 결정된다. Hurloon Minotaur를 불러내기 위해서는 적색 마나를 쓰므로 이는 불러내는 순간에는 적색 주문이며 주문이 성공하여 게임 내에 남아있게 된 후에는 적색 생물이다. 카드의 테두리는 당신이 그 색을 쉽게 기억하도록 해준다.

•카드 종류 : 이 카드는 소환 주문("Minotaur 소환")으로 지속물이다. 한 번 주문의 발동에 성공하면 소환 주문은 생물로써 게임에 계속 남아있게 된다.

•카드 내용 : 이 글상자는 카드의 특수 능력을 포함한 추가 정보가 들어있는 곳이다. Hurloon Minotaur는 아무런 특수능력이 없으므로 글상자는 정취 묘사 문구로 채워져 있다. 정취 묘사 문구는 이탤릭체로 쓰여 있으며 게임 진행과는 아무런 관련이 없다. 이들 문장들은 당신이 도미니아의 역사와 다차원(多次元)성을 이해하는데 도움을 줄 뿐이다.

•일러스트레이터의 이름 : 이 경우의 일러스트레이터는 Anson Maddocks 이다.

•공격력과 방어력 : 오직 생물만이 공격력과 방어력을 가지고 있으므로, 오른쪽 아래에 숫자가 쓰여져 있는 카드는 모두 생물라 간주된다. 숫자는 그 생물의 공격력, 혹은 공격력이라 불리우는 수치와 방어력, 혹은 방어력이라 불리우는 수치를 나타낸다. Hurloon Minotaur는 공격력이 2 이고 방어력이 3이다. 공격력과 방어력은 17페이지에 있는"생물의 보존 & 관리 방법"란에서 자세히 설명하기로 한다.

■기본적 주문 사용

주문을 구사하는데 사용되는 발동 비용에 대해 좀 더 자세히 알아보자.

마나의 양은 언제나 마나 심볼로 표시된다. 다섯 색깔의 마나에 대해 각각 서로 구별된 모양의 마나 심볼이 존재한다. 특정한 마나 심볼이 나오면 그것은 언제나 그것이 표현하는 마나 1개를 나타낸다. 회색 동그라미 속에 들어있는 숫자는 기본적인 마나 양과 '여분의' 마나의 양을 가리키는데 이 경우에는 어떤 색이든지, 혹은 여러색 마나의 조합이거나 색이 아예 없더라도 (colorless) 상관 없다. 주문을 사용하기 위해서는 그 주문에서 요구하는 전체 마나의 양을 지불하여야 한다. 물방울 모양이 하나 있는 주문을 걸기 위해서는 청색마나 하나가 필요한 것이다. (1)과 물방울 무늬가 있는 주문이라면 청색마나 하나와 색깔에 관계없이 다른 마나 하나가 필요하다. 이 여분의 마나는 청색이 될 수도 있고 녹색이나 흑색, 혹은 색이 없는 것이라도 상관없다.

자, 그럼 이 문제를 풀어보자. (2)(나무)인 주문과 (1)(나무)(나무)인

주문은 무엇이 다를까? 만약 당신이 녹색 마나를 주는 숲을 한장 가지고 있고 적색 마나를 주는 산은 다섯 장을 가지고 있다면 그 구별은 아주 중요한 것이다. 첫 번째 주문은 숲 한 장과 산 두 장을 가지고 걸 수 있다. 하지만 두 번째 주문은 녹색 마나를 두 개 필요로 하는 것이기 때문에 걸수가 없다.

주문을 걸 때 사용하는 마나의 색이 두종류 이상이라면 이를 '다색(multicolo적색)'으로 간주한다. 그러므로 만일 어떠한 카드의 발동 비용이 해골과 불이라면 이 카드는 흑색이기도 한 동시에 적색이기도 하다. 그래서 흑색 카드에 영향을 주는 주문은 이 카드에 영향을 줄 수 있으며, 적색 카드에 영향을 미치지 못하는 주문은 이 카드에 영향을 미치지 못한다. 이 카드로부터 오는 피해는 Circle of Protection: 흑색과 Circle of Protection:적색중 어느것으로도 막을 수 있다.

때때로 마나의 양이 있어야 할 난에 (X)가 있는 경우를 보게 될 것이다. 이 것은 마나의 양이 가변적(可變的)이며 어떤 색이나 색이 없는 경우도 사용 가능하다는 것이다. 이 X-주문의 경우 X는 아무 숫자나 가능하며 심지어 0도 된다. X가 들어가는 주문의 경우는 그 카드에 X가 무엇을 의미하는지 나타나 있다. Disintegrate 주문에 필요한 마나의 양은 (X)(불) 이다. 이 경우 카드 내용을 볼 것 같으면, "X 만큼의 피해를 목표 생물이나 플레이어에게 주라"고 되어있다. 그래서 Disintegrate 주문을 사용 할 때 색에 상관없이 4장을 쓰고 더불어 적색 마나를 한 장 쓴다면 목적으로 삼은 목표에 4의 피해를 줄 수 있는 것이다.

여기에서 또 하나의 주문 사용에 필요한 요소가 등장하는데, 바로 목표물 정하기이다. 어떤 주문들은 반드시 유효 목표물을 정해야만 하며 그렇지 않으면 주문을 걸 수 없다. 예를 들자면 "마력부여 (생물)"같은 주문은 적당한 생물이 없으면 걸 수가 없는 주문이다. 마찬가지로, "적색 지속물을 파괴한다"와 같은 주문은 적색 지속물을 목표물로 정하지 않는다면 걸리지 않는다.

이젠 기본적으로 주문을 사용할 수 있는 방법을 배운 셈이다. 더 복잡한 부분들은 나중에 상세히 살펴보기로 하자.

■턴의 진행단계

Magic에서 각 플레이어의 턴은 7개의 단계로 나눠져 있다. 주어진 단계에서 꼭 무슨 행동을 해야하는 것은 아니지만 어쨌든 그 단계는 반드시 발생한다. 일곱 단계의 순서는 다음과 같다 :

- ▶언탭
- ▶업킵
- ▶드로우
- ▶메인(이중 어떤게 먼저든지 상관 없다)
  - •랜드를 한장 놓는다
  - •공격을 한번 한다
  - •주문을 발동시킨다
- ▶디스카드
- ▶엔드
- ▶생물들은 치료되며 일시적 효과(temporary effect)들은 사라진다.

턴은 언탭으로부터 시작된다. 이전에 탭되었던 어떤 카드든 언탭된다. 그 다음은 업킵인데 어떤 카드들의 경우에는 이때 특별한 행동을 하도록 지정되어 있는 것이 있다. 카드에는 어떤 행동을 하도록 지시가 되어있고 하지 않으면 어떤 결과가 오는지도 적혀있다. 지시가 있는 카드가 없다면 아무것도 할 필요가 없다.

- ▶대지를 게임에 한장 내 놓는다.
- ▶공격을 한번 한다
  (다음에 좀 더 자세히 알아본다).
- ▶주문을 발동시킨다.

그리고 나면 당신의 카드 패의 맨 윗장을 뽑는다. 뽑을 카드가 없다면 당신은 지게된다.

메인 단계에서는 다음에 열거되어있는 행동 중 일부, 혹은 전부를 순서에 상관 없이 할 수 있다.

당신은 공격 전·후에 소서리나, 부여마법, 마법 물체, 생물 소환등을 할 수 있지만 공격 도중에는 사용할 수 없다. 주문을 걸 때 사용할 마나가 있는 한 손에 있는 모든 주문을 발동시킬 수 있다.

메인 단계가 끝났을 때 손에 7장 이상의 카드가 남아있다면 디스카드 단계에서 버려줘야 한다. 7장이나 그 이하의 카드가 남아있다면 버릴 수 없다. 무덤에 카드를 버릴 때에는 꼭 앞면이 위로 오도록 놓아야 한다.

왜 우리가 '끝마친다'라는 것을 단계로 정해놓아야 하는가? 사실 언제나 자기 차례가 끝났다는 것이 명확한 것은 아니다. 그러므로 상대방에게 턴을 마쳤다는 의사표시를 해야한다.

턴의 마지막에 모든 살아남은 생물들이 입은 피해는 치료되며 한 턴내에서만 유효한 효과들은 사라진다. 이 때 자기것만이 아니라 상대방 생물도 치료된다는 것에 유의하라.

■연습 게임

자… 아직도 머리가 뒤죽박죽인가? 마음 편히 먹으시길. 생각하는 것보다는 더 많이 알고 있을 것이다. 당신이 대강 지금까지의 내용을 따라가고 있었는지 알아보기 위해 지금부터 연습 게임을 해 보도록 하자. 이번에는 아주 간단한 예만 사용하기로 한다. 좀 더 배우면 복잡한 상황과도 마주칠 기회가 있을 것이다.

브렛트와 케이샤는 각각 60장의 Magic카드가 든 덱을 가지고 있다. 브렛트는 생명점 계산을 위해서 20개의 돌과 케이샤의 영역에서 활동하는 자신의 카드를 표시하기 위한 여분의 돌 몇 개를 가지고 있다. 케이샤는 종이에 기록하는 것을 더 좋아하기 때문에 종이와 펜을 준비해두었다. 또한 붙였다 떼었다 할 수 있는 스티커를 준비해서 브렛트의 영역에서 활동하는 자기 카드를 표시할 수 있도록 했다.

먼저 둘은 자신의 덱을 섞고 상대방의 패를 떼어준다. 그리고 맨 위의 카드는 앤티를 위해서 옆에 따로 두고 첫 번째로 7장의 카드를 뽑는다. 동전을 하나 던져서 순서를 정했는데 브렛트 쪽이 먼저 하게 되었다. 누구든 이번에 지는 사람이 다음에는 먼저 하게 된다.

첫번째 턴이기 때문에 브렛트는 언탭하거나 업킵할 것이 없어서 카드를 뽑고(드로우 단계) 산을 하나 놓았다(메인 단계). 브렛트의 손에는 대지가 좀 더 있기는 하지만 한 턴에 한개의 대지만을 놓을 수 있기 때문에 산만으로 끝난것이다. 그리고 주문카드가 있어서 산을 탭한 다음에 Lightning Bolt주문을 걸었다. Lightning Bolt는 인스탄트로 사용에는 (불)이 필요한데 브렛트는 자신이 내놓은 산에서 그것을 얻었다. 이 주문은 어떤 목표물에든지 3의 피해를 줄 수 있다. 지금 게임에 나와있는 생물이 없긴 하지만 브렛트가 공격할 수 있는 목표물이 하나가 있다. 바로 케이샤이다! 왜냐

하면 '어떤 목표물'에나 피해를 줄 수 있다는 것은 플레이어에게도 줄 수 있다는 것을 말하기 때문이다. 그래서, 케이샤의 생명점은 미처 자신의 턴을 시작하기도 전에 17로 줄고 말았다. 브렛트는 산이 탭되었기 때문에 더 이상 주문을 쓸수는 없게 되어서 자기 턴이 끝났다는 것을 케이샤에게 말했다(엔드 단계).

자, 이젠 케이샤의 첫번째 턴이다. 그래서 언탭과 업킵단계에는 할 일이 없었고, 카드를 뽑았는데(드로우 단계) 손에 있는 카드에 대지가 한장도 없다는 것을 발견했다. 대지가 없기 때문에 주문을 사용할 때 쓸 마나가 없고 고로, 메인단계 동안에 할 일이 없게 되었다. 그리고 손에는 8장의 카드가 있기 때문에 한장을 버려야만 한다. 한장을 버리고(디스카드 단계), 케이샤는 턴이 끝났다고 말했다.

브렛트는 산을 언탭하고(언탭 단계), 업킵 단계에서는 할 것이 없기 때문에 통과했다. 그리고 카드를 뽑고나서(드로우 단계) 숲을 한장 내놓았다(메인 단계). 다음에는 "마력부여 (대지)"카드인 Wild Growth 주문을 걸기위해 숲을 탭했다(메인 단계). Wild Growth는 특정한 대지에만 걸어야 한다. 브렛트가 그 대지에서 마나를 얻을 때마다 주문이 걸려있는 대지는 원래의 마나와 함께 추가로 (나무) 마나 한개를 더 줄 수 있게 되는 것이다. 브렛트는 Wild Growth를 자기의 산에다 걸었다. 그래서 이제부터는 그 산으로부터 마나를 얻을 때마다 브렛트는 (불)과 (나무)를 얻게되는 것이다. 그리고 나서 브렛트는 턴이 끝났다고 선언했다.

케이샤는 언탭이나 업킵할게 여전히 없으므로 그 두 단계는 그냥 지나가고 카드를 뽑아서 이번에 드디어 대지를 얻었다. 그녀는 늪을 내놓고 그것을 탭해서 Dark Ritual 주문을 걸기로 했다. Dark Ritual은 인터럽트로써 주문을 걸때 (해골)이 필요하며 케이샤의 마나 풀에 (해골)(해골)(해골)을 보태준다. 그래서 그 마나로 Scathe Zombie를 부르기로 했다. 이것은 (2)(해골) 만큼의 마나가 필요한 소환 주문으로, 한번 성공하면 Zombie카드는 2/2의 생물이 된다. 케이샤가 원하는 것은 바로 그 Zombies이 브렛트를 마구 밟아주는 것이다. Lightning Bolt에 맞았던 것을 복수하려는 것이다. 그런데 Zombies은 그녀의 소원을 들어줄 수가 없다. 왜? 이제 다음장인 '생물 돌보기'에서 그에 대해 살펴보기로 하자. 어쨌든 이 모든 과정이 끝나고 케이샤가 브렛트에게 끝이라고 말했다.

다음장의 내용을 잠시 보고 나서 이 연습게임으로 돌아오기로 하고 이제 생물들의 일반적인 성질을 살펴보자.

▣'생물 관리하기'

Magic에서 생물들은 공격과 방어의 주된 수단이다. 소환 주문을 발동시키는데 성공할 때마다 생물이 게임에 들어오게 되는데, 소환 주문은 한 게임안에서는 계속 지속되는 것으로서 생물 카드는 게임에 나온 채로 있고, 다시 마나를 사용하여 주문을 걸지 않아도 된다. 그리고 생물들은 전투의 공격, 방어, 서로에게나 플레이어에게 피해를 주고 받는 등 전투의 모든 면에 참가할 수 있다.

카드의 오른쪽 아랫부분을 보면 모든 생물들은 /로 분리된 두개의 숫자를 가지도록 되어있다. 첫번째 숫자는 생물의 공격력을 나타내는데 이는 생물이 전투에서 얼마만큼의 피해를 줄 수 있는가를 나타낸다. 그리고 두번째 숫자는 생물의 방어력에 관한 것이며 얼마의 피해를 받아야 죽는지를 나타낸다. 어떤 다른 요소에 의해 생물의 공격력이나 방어력이 예를 들면 0/2같이, 특정한 숫자로 바뀌게 될때는 바뀐 숫자가 그카드에 써 있는 것 같이 플레이하면 된다. 다른 카드들이 정당하게 이 숫자들을 또 바꿀 수 도 있다.

카드 예를 들때 나왔던 Hurloon Minotaur를 기억하는지? 그 카드는 공격력이 2, 방어력이 3이었다. Minotaur가 전투에서 다른 생물과 맞붙는다면 2점의 피해를 적에게 입힐 수 있으며, 3점의 피해를 입는다면 그것은 치명타를 맞은 것이 된다.

생물이 치명상을 입으면 무덤으로 가게 된다. 치명상이 아닌 부상은 매 턴 마지막에 치료된다. 예를 들면, Minotaur가 공격중에 1점의 피해를 받는 다면 그 턴이 끝나면서 자동적으로 최대의 수치로 회복되는 것이다. Magic에서는 생물의 피해를 막아줄 수 있는 주문들이 많이 있다. 피해 방지 주문들은 생물이 끝까지 살아남아 당신을 위해 싸울 수 있도록 도와줄 것이다.

자… 왜 연습게임에서 케이샤는 Zombies로 브렛트를 공격할 수 없는 것일까? 생물들은 소환된 바로 그 턴에는 공격할 수 없기 때문이다. Magic의 플레이어들은 이것은 'Summoning Sickness(소환 후유증)'이라든지 'Jet lag(시차 부적응증)'이라고 주로 부른다. 어떤 것을 불러내든지 소환후 한턴은 소환 후유증에 시달리게 되어있다. 그러나 새로 소환한 생물로는 그 턴에는 싸울 수 없지만 다음에 돌아오는 상대의 턴에서 공격을 방어하는 데는 사용할 수 있다.

▣'생물로 전투하는 경우'

자신의 턴이 돌아오면 생물을 내보내서 상대와 싸우게 할 수 있다. 메인단계에서의 선택 사항중 하나인 이 공격은 생물을 몇개라도 사용할 수 있다. 모든 플레이어들은 전투중에 순간효과를 쓸 수는 있지만 socery 주문을 쓰거나 지속물을 내 놓을 수는 없다.

공격 할 때는 당신이 생물이 아니라 상대 플레이어를 공격하고 있다는 사실을 기억하라. 당신은 상대방의 생물을 지정하여 공격할 수 없으며, 자기 자신, 자신의 생물도 공격할 수 없다.

공격의 기본적인 단계는 다음과 같다.

- ▶공격자를 선언한다.
- ▶방어자를 선언한다.
- ▶피해를 얼마 받았는지 계산한다.

공격을 시작하기 위해서는 자신이 공격을 시작한다는 것을 알려야한다. 그 다음에 자신의 어느 생물가, 혹은 생물들이 공격을 할 것인지 상대방에게 말해주고 공격하는 카드들을 탭한다. 분명히 공격자를 선언하고 탭한 상태가 되었으면 그 후로는 생물을 더하거나 뺄 수 없다. 그리고 이미 탭되어있었던 생물들은 공격할 수 없다.

그리고 나면 상대방은 자신의 생물들이 당신의 공격을 방어한다고 선언한다. 탭이 되어있지 않은 생물들 만이 공격을 막을 수 있다. 상대방의 어떤 생물이 자신의 어느 생물을 막는지를 염두에 두어야 한다. 직접적으로 상대의 생물을 공격하면서 시작할 수는 없

다. 상대가 고른 방어 생물들이 당신의 특정한 생물을 맡아서 방어하는 것이다. 여럿의 방어자들이 한 공격자를 막을수는 있지만 한 방어자가 여럿의 공격자들을 막도록 할 수는 없다. 방어하는 쪽은 카드를 탭하지 않는다.

공격을 막는 방어자들이 지정되면 피해를 가하게 된다. 이 피해 계산 과정 중에는 어느 플레이어건간에 '피해방지'와 인터럽트외의 순간효과는 사용할 수가 없다. 공격측은 방어하는 측에, 방어하는 측은 공격하는 측에 피해를 준다. 만약 다수의 방어자가 한 공격자를 방어할 경우 공격하는 플레이어가 원하는 대로 전체 피해를 각각에 나눠서 가하면 된다. 그리고 방어자가 배정되지 않은 공격의 경우 방어하는 플레이어에게 피해를 주는 것으로 계산하면 된다. 치명상을 입은 생물들은 무덤으로 가게 된다.

자, 그럼 다시 퀴즈! 생물들이 얼마의 피해를 주는지, 아니면 그들이 치명적인 피해를 입었는지 아닌지 구분할 수 있겠는가? 답은 '생물 관리하기' 편에 들어 있다. 생물들은 자신의 공격력 만큼의 피해를 줄 수 있다. 그들이 자신의 방어력만큼이나 그보다 많은 피해를 입는 경우 무덤으로 가게 된다.

이 정도면 생물전투의 기본 사항은 배운 셈이다. 더 복잡 미묘한 것들이 있긴 하지만 지금은 이만하고 아까의 브렛트와 케이사의 연습게임으로 돌아가보기로 하자.

■'연습 게임… 계속'

케이샤가 방금전에 2/2인 Scathe Zombie를 불러냈고, 이제 브렛트의 턴이다. 브렛트는 숲을 언탭하고 카드를 한장 뽑았다. 산을 내놓고 그것과 전에 Wild Growth가 걸려 있던 산을 탭했다. 첫번째 산은 그에게 (불)을, 두번째는 (불)(나무)를 주게 된다. (나무)는 Wild Growth주문에서 여분으로 나온 것이다. 그리하여, 브렛트는 이것을 Hurloon Minotaur를 부르는데 사용했다. Minotaur는 기억하다시피 부를때 (1)(불)(불)의 마나가 필요하고, 부르고 나면 2/3인 생물이 되는 주문이다. 소환 후유증 때문에 브렛트는 이번 턴에는 Minotaur로 공격할 수가 없기 때문에 턴이 끝났음을 선언했다.

케이샤는 늪을 언탭하고 카드를 뽑았다. 그리고 숲을 내놓고는 이번 턴에서는 주문을 사용하지 않기로 결정했다. 원한다면 Zombie로 공격을 할 수도 있지만 Minotaur는 아직 공격 할 수는 없으나 방어는 가능하므로 Zombies을 막아 치명적인 피해를 줄 수 있기 때문이다. 케이샤는 신중함이 용기라고 생각하며 브렛트에게 자신의 턴이 끝났다고 말했다.

다시 브렛트의 턴. 그는 산들을 언탭한후 카드를 뽑고 공격하기로 결정했다. 그래서 브렛트는 공격을 선언하고 Minotaur를 탭했다. Zombies를 죽이고 싶지만 직접 공격은 안되기 때문에 Zombies를 방어할지 않을지를 결정하는 것은 케이샤에게 남기고 그는 그녀를 공격해야 한다. 케이샤는 생물들의 방어력과 공격력을 살펴보았다. Zombies은 2/2이고 Minotaur는 2/3이다. Zombies로 Minotaur를 막으면, 두 생물의 공격력이 모두 2이므로 그들은 각각 2점씩의 피해를 받게 되고 그녀의 Zombies는 방어력이 2이므로 치명상을 입어 죽게 될 것이다. 하지만 방어력이 3인 Minotaur는 살아남게 된다. 케이샤는 그렇게 하는 것이 별로 좋은 생각은 아니라고 보고 뭔가 다른 방법이 있지 않을까 생각하면서 그 공격을 막지 않기로 결정했다. 그래서 결국 공격을 막지 않는다고 선언하고 2의 피해를 자신이 받았다. 이전에 Lightning Bolt를 맞고 받은 피해도 있었기 때문에 생명점은 15로 줄어들었다. 하지만 브렛트의 공격은 끝나지 않았다. 브렛트는 Wild Growth가 걸리지 않은 산을 탭하고 1/1인 Mons's Goblin Raiders를 소환했다. 이것을 소환하는 데는 (불)마나가 필요하다. 공격전에 소환할 수도 있었지만 케이샤가 어떻게 나올지 몰랐기 때문에 기다린 것이다. 그리고는 더 할일이 없어서 브렛트는 턴 종료를 선언했다.

케이샤는 언탭할 것이 없었기 때문에 그냥 카드를 뽑았다. 그리고 숲과 늪을 탭하여 2/2이고 부를 때 (1)(나무)의 마나가 드는 Grizzly Bears를 소환했다. 케이샤는 공격을 선언했다. 물론 Grizzly Bears는 소환 후유증때문에 공격할 수 없지만 그녀에겐 아직 Zombies가 남아 있으므로, 그녀는 그것을 탭했다. 브렛트는 그 공격을 Goblins으로 막기로했다. Minotaur로 막을 수 있다면 가장 이상적이었겠지만 지난번 공격 이후 탭이 되어있는 상황이라 사용할 수가 없다.

자… Zombies와 Goblins의 대결이 시작되었다. Zombies(2/2)은 Goblins에게 2점의 피해를 주었고 동시에 Goblin(1/1)s는 Zombies에게 1점의 피해를 입혔다. 그래서 Zombies는 살아있지만, Goblins은 죽어서 브렛트의 무덤으로 갔다. Zombies이 Goblins을 죽이는 데 필요한 것보다 많은 피해를 주긴 했지만, 카드에 특별한 지시 사항이 없으면 남은 1점의 피해가 브렛트에게 가지는 않는다. 오직 방어하는 생물에 의해 제지되지 않은 생물만이 방어하는 플레이어에게 피해를 줄 수 있다. 케이샤는 턴이 끝났다고 선언했다. 턴의 마지막에 Zombies이 입었던 피해는 치료된다.

브렛트는 그의 산과 Minotaur를 언탭하고 카드를 한장 뽑았다. 그는 또 한 무리의 Mons's Goblin Raiders를 소환하기 위해 산을 또 한번 탭했다. 브렛트는 그 후 늪을 한장 놓고 그것을 탭하여 발동 비용 (해골)에 생물에게 +2/+1을 해 주는 마력부여 (생물) 'Unholy Strength'를 불렀다. 그는 Unholy Strength를 그의 Goblins에게 붙여서 그들이 꽤나 강화되도록 하였다. +2/+1이 Goblins이 원래 가지고 있던 1/1에 가산되어 Goblins은 이제 3/2가 되었다.

그 다음, 브렛트는 공격을 선언하고는 Minotaur를 공격자로 선언했다. Goblins은 이 공격에 참여하지 못한다(소환 후유증때문이라는 것을 쉽게 알 수 있을 것이다). 케이샤의 Zombies은 그녀의 지난 공격 때문에 탭되어 있으므로 그녀는 그것을 방어에 쓰지 못한다. 그녀가 만약 원한다면 Bears을 방어에 쓸 수 있을테지만, 그들은 2/2인데 반해 Minotaur는 2/3이다. 전투중에 Bears은 죽고 Minotaur는 살아남을 것이다. 그녀는 그러한 상황을 원치 않았기 때문에 방어하지 않기로 하였다. 그녀는 또 2점을 맞고 이제 13점까지 떨어지게 되었다. 브렛트는 더 이상 쓸 주문이 없었기 때문에 케이샤에게 끝이라고 선언하였다.

케이샤는 그녀의 숲, 늪, 그리고 Zombies을 언탭하고 카드를 한장 뽑

았다. 그녀는 숲을 또 한장 꺼내 놓고는 그것을 탭하였다. 그 후 그녀는 늪도 탭하였다. 그녀는 이 마나로 Grizzly Bears (발동 비용 1(나무)인 2/2 생물)를 또 한 무리 소환하였다.. 그녀는 그 후 자신의 Zombies을 탭하고 공격을 선언하였다. 그녀가 마지막으로 뽑은 Bears는 물론 이번 턴에 소환되었으므로 공격에 나갈 수 없다. 그녀의 첫번째 뽑은 Bears는 공격할 수 있지만 그녀는 Zombies만으로 공격에 나가기로 하였다. 브렛트는 Goblins로 Zombies을 막기로 하였다. Zombies은 2/2이고, Unholy Strength가 걸린 Goblins은 3/2이므로 두 생물들이 다 죽을 것이라는 심산인 것이다.

그러나 잠깐! 케이샤는 피해 계산 과정 전에 사용할 순간 효과를 가지고 있었다. 그녀는 그녀의 마지막 숲을 탭하고 Giant Growth (발동 비용 (나무)인 인스탄트)를 걸었다. Giant Growth는 이 턴의 마지막까지 생물을 +3/+3으로 유지시켜준다. 케이샤는 Zombies에게 이것을 걸어 그들을 5/5로 만들었다. Goblins은 5점의 피해중에 3점만 막을 수 있으므로 무덤으로 가게 되지만 Zombies은 별 탈 없이 살아있게 된다. Goblins에게 걸려있던 Unholy Strength도 무덤으로 가야한다. 여분의 피해가 브렛트에게 가는 것이 아니라는 것을 다시 한번 기억하라. Goblins이 좀 더 처참하게 뭉개졌을 뿐이다. 케이샤는 브렛트에게 턴이 끝났음을 알렸다. Zombies은 치료되었고 +3/+3인 Giant Growth의 효력은 사라졌다.

브렛트는 산과 늪을 언탭하고는 카드를 뽑았다. 그리고는 숲과 Wild Growth가 걸려있는 산과 늪을 탭했다. Giant Spider (2/4이고 3(나무)의 마나가 드는 생물)를 사용하기 위해서이다. 그리고 Minotaur를 공격자로 선언하면서 탭했다. 케이샤는 그녀가 가진 두개의 Bears를 사용해서 이를 막기로 결정했다. 그렇다. 이런 것도 가능한 것이다. Bears는 각각 2/2이므로 Minotaur에게 각각 2씩의 피해를 줄 수 있다. 2/3인 Minotaur는 죽기 전에 2의 피해를 줄 수 있는데, 브렛트는 공격자로써 각각의 Bears에게 얼마만큼씩의 피해를 줄 것인지 결정해야 한다. 각각의 Bears에게 1점씩의 피해를 줄 수도 있으나 그렇다면 둘다 이 공격에 살아남을 것이다. 그는 왼쪽에 있는 Bears에 공격을 집중시키기로 결정했다. 그리하여, Minotaur와 왼쪽의 Bears가 각각 플레이어의 무덤으로 가게 되었다. 한 놈에게 떼거지같이 덤벼드는 깡패같은 행위에 대해 뼈있는 몇마디를 던진 후, 브렛트는 케이샤에게 턴이 끝났음을 선언했다.

케이샤는 숲과 늪을 언탭하고 카드를 뽑았고 산을 내놓고는 공격을 선언했다. 남아있는 Bears와 Zombies을 탭했는데 브렛트에게는 생물이 Giant Spider밖에 없으므로 한쪽 생물밖에는 막을 수가 없다. 방어자는 한 공격자만 막을 수 있기 때문이다. 브렛트는 Zombies을 막기로 결정했다. Zombies은 2/2이고 Spider는 2/4이기 때문에 Zombies은 2의 피해를 받고 무덤으로 가게 되지만 Spider는 2의 피해를 받아도 죽지 않기 때문이다. 반면, Bears는 막는 생물이 없었기 때문에 브렛트에게 직접 2의 피해를 주게 되어서 브렛트의 생명은 18로 줄었다.

공격 후, 케이샤는 산을 탭하고는 Giant Spider에게 Lightning Bolt (인스탄트, (불)의 마나가 필요함)를 걸었다. 이 주문은 어느 목표물에나 3점의 피해를 줄 수 있다. 원래 그 자체만으로는 Lightning Bolt는 Spider를 죽이기에 충분하지 않지만 이미 Spider가 Zombies에 의해 2의 피해를 입은 상태이기 때문에 전체 피해는 5가 되어 4의 방어력을 가진 Spider는 무덤으로 가게 된다.

케이샤는 (해골)의 마나로 걸 수 있는 소서리인 Raise Dead가 있었다면 얼마나 좋을까 라고 생각했다. Raise Dead는 무덤에 있는 Zombies을 다시 살려서 사용할 수 있도록 해주기 때문이다. 어쩌면 다음 턴에서 뽑을 수 있을지도 모르겠다. 어쨌든 이쯤에서 케이샤는 브렛트에게 턴이 끝났다고 말했고, 그는 그녀에게 제발 좀 그래 달라고 대답했다.

전투는 이제 뜨겁게 달아오르기 시작했다. 하지만 계속하기 전에 기본적인 규칙들을 좀 더 깊이 살펴보도록 하자.

■'주문 사용법 고급편'

이미 우리는 주문 사용의 기본에 대해 배웠다. 이번에는 지속물로부터 시작해서 주문들을 자세히 살펴보도록 하자. 지속물은 이전에 말했다시피 한번 주문을 걸면 계속 지속되는 주문이다. 그렇기 때문에 다시 걸기 위해서 마나를 쓸 필요가 없다. 부여마법, 소환(생물), 마법 물체들은 모두 지속물 주문이다. 대지도 지속물에 꼽히긴 하지만 주문은 아니다.

어떤 지속물들은 활성화 비용이라는 것이 있는데, 그 지속물들이 내놓을 수 있는 특수 효과를 사용하기 위해서 지불해야 하는 마나의 양을 뜻하는 것이다. 활성화 비용은 「비용」 : 『효과』의 형태로 표현된다. 오직 그 지속물의 조종자만이 활성화 비용을 내고 특수 효과를 만들어 낼 수가 있다. 지속물의 조종자는 대부분 그 주문을 건 사람이지만, 어떤 주문들은 상대방의 지속물을 '훔쳐서' 그것의 조종자가 될 수 있게 해주는 것도 있다. 게임을 하는 동안에 상대방의 카드를 조종하게 되었다면 게임이 끝날때에 돌려주는 것을 잊지 말도록 해라. 당신이 조종했던 카드에 특별히 당신이 주인이 될 수 있다고 규정되어 있지 않다면 말이다. 조종하고 있던 다른 사람의 카드가 무덤으로 가게 될 때는 원래 주인의 무덤으로 가야한다는 사실도 명심하도록.

지속물을 사용할 때 활성화 비용을 지불하는 것은 선택적인 사항이고 항상 그래야 하는 것은 아니다. 왜냐하면 당신이 원하지 않는 이상 그 카드의 special ability를 꼭 사용해야 할 필요는 없기 때문이다. 카드에 특정하게 명시되어 있지 않은 한은 상대방의 턴일때와 같이 인스탄트를 사용할 수 있을 때라면 언제든지 원하는 때에 사용할 수 있다. 어떤 special ability들은 "인터럽트"로서 사용되도록 규정되어 있는 경우도 있다. 이것은 인터럽트를 사용할 수 있을 때에 이것들을 사용할 수 있다는 뜻이다. 지금은 이 차이점들에 대해서 별로 신경쓸 필요는 없다. 이후에 우리가 timing에 대해 따질때 중요하게 다루게 될 것이니까 말이다. 어쨌든 이러한 카드들이 인스탄트라든가 인터럽트와 같이 사용된다고 하더라도 실제로는 그것들이 인스탄트나 인터럽트나 다른 어떤 종류의 주문도 아니라는 사실을 기억할 필요가 있다. 인스탄트, 인터럽트, 혹은 다른 주문에 영

향을 줄 수 있는 것은 이것에는 영향을 주지 못하기 때문이다.

당신이 "(해골)(해골),(탭) : 턴이 끝날때 까지 계속 깡총깡총 뛰어 올라라."라고 써 있는 생물 카드를 가졌다 하자. 당신이 흑색 마나 2개를 지불하고 카드를 탭하면 그 생물은 턴이 끝날 때까지 계속 깡총깡총 뛸 것이다.

자… 또 문제를 풀어보자. 당신은 그 카드를 상대방의 턴일때도 깡총깡총 뛰게 만들 수 있을까? 답하기 위해서는 인스탄트를 사용할 때마다 당신이 특수 효과를 사용할 수 있다는 점을 기억하면 된다. 인스탄트들은 다른 플레이어의 턴인 경우에도 사용할 수 있다.

그러한 special ability들은 인스탄트와 인터럽트와 함께 순간효과라는 이름으로 묶일 수 있다. 순간효과에 관련해서는 꽤나 복잡한 timing의 문제가 걸려있기는 하지만 몇번 게임을 더 해볼 때까지는 이점에 대해서는 좀 미뤄 놓도록 하자.

다음으로는 여섯가지 종류의 주문에 대해 면밀히 살펴보자. 인스탄트와 인터럽트, 그리고 소서리들은 걸고 나면 바로 무덤으로 가는 일회성 주문들이다. 때때로 그들의 효과는 턴의 마지막까지만 계속되는데 특히 인스탄트의 경우가 그렇다. 그렇지 않을 때에는 주문의 효과가 영속적일 수도 있다. 이것은 게임이 끝날 때까지 효과가 지속된다는 것을 뜻한다. 예를 들면, Though tlace는 게임에 들어와 있는 어느 카드의 색을 영구히 청색으로 바꿔버리는 청색 인스탄트이다. 반대로 케이샤가 썼던 Giant Growth는 인스탄트로, 생물에게 +3/+3을 주지만 그 턴이 끝나면서 효과도 끝나게 된다.

어떤 인터럽트들은 주문을 걸때 어떤 다른 주문의 무효화 주문이 될 때도 있다. 어떤 주문이 무효화 주문에 의해 무효화 된다면 어떤 효과도 없이 곧장 무덤으로 가야 한다. 그러나 카운터된 주문을 걸었던 사람은 여전히 그 주문에 대한 마나를 지불해야 한다. 인스탄트처럼 인터럽트는 상대방의 턴일때도 사용할 수 있다.

소서리들은 당신 턴의 메인 단계에서만 사용되는 것이며, 그 때에라도 생물 공격시에는 사용할 수 없다. 소서리들은 죽은 생물들을 살리거나, 대지나 생물들을 파괴하며 전반적인 파괴를 가져올 수도 있다. 이러한 주문은 목표물이 꼭 있어야만 유효하다는 것을 기억하라. 목표물에 대해서는 '기본적 주문 사용'을 참조하라.

생물과 마법 물체, 그리고 부여마법은 지속물 주문에 의해 게임에 사용되는 것들이다. 지속물 주문들은 당신 턴의 메인단계에서만 사용할 수 있다. 공격시에는 안된다. 지속물 주문을 성공적으로 걸면 카드는 그 주문이 무엇을 게임에 참여시켰건 간에 그것을 상징하여 게임에 남아있게 된다. 지속물이 일단 게임에 들어오면 주문으로 간주되지 않지만, 마법 물체, 부여마법이나 생물은 그렇지 않다.

지속물은 죽거나 파괴되거나 특별한 경우로 주문이 풀리게 되지 않는 다면 게임의 끝까지 남아있게 된다. 한번 생성된 지속물은 당신이 불러내긴 했지만 당신에게 해가 된다고 하더라도 마음대로 없앨 수는 없다. 대지들은 주문은 아니지만 지속물로 간주된다는 것을 기억하라.

충고 한마디를 하자면, 지속물을 게임에 사용하기 전에 그 효과를 잘 살펴보고 숙지해서 확실히 해두라는 것이다. 어떤 지속물들은 상대방에만 영향을 주는 special ability를 갖지만, 또 어떤 것들은 당신에게도 영향을 줄 수 있다. 지속물을 불러들이기 전에는 이것이 당신의 상대방보다 당신 자신에게 더 해를 주는 일은 아닌지 확인해 봐야 할 것이다.

이젠, 각 종류의 지속물을 더욱 상세하게 공부해보자.

▣'생물'

소환 주문은 게임 내에 생물을 불러들이게 된다. 우리는 생물에 대해 꽤 많은 부분을 배워 왔지만, 좀 더 자세히 봐야 할 부분이 남아 있다.

우리가 이미 알고 있는 바와 같이, 소환 후유증때문에 생물들은 그들이 처음 게임에 나온 턴에는 공격에 나가지 못한다. 만약 생물이 활성화 비용에 탭 심볼이 있는 특수 능력을 가지고 있다면, 그 특수 능력은 그 생물이 소환된 턴에는 사용하지 못한다. 사실, 당신은 그 능력을 당신의 생물이 당신의 턴 처음 - 당신의 다음 업킵때 - 에 존재한 경우에만 쓸 수 있다. 만약 능력의 활성화 비용에 탭 심볼이 없다면, 당신은 그 특수 능력을 곧바로 사용할 수 있다.

만약 생물이 활성화 비용을 필요로 하지 않는 특수 능력을 가지고 있다면, 그 능력은 언제나 - 그 생물이 탭되더라도 - 유효한 것이다.

모든 소환 주문은 그림과 말상자 사이에 "소환 〈생물 type〉"이라고 적혀있다. 이와 같이 되어 있는 이유는 몇몇 주문이 특정 생물 타잎 전체에 영향을 주기 때문이다. 예를 들어 만약 당신이 게임 내에 있는 모든 벌레에게 영향을 주는 주문을 발동시켰다고 한다면 그 주문은 게임 내에 있는 "벌레를 소환"라고 되어 있는 모든 카드에게 영향을 미친다.

어떤 생물들에는 "벽을 소환"이라고 되어 있다. 벽은 공격 능력이 없는 특별한 생물들이다. 실제로 피해를 줄 수 있는 것도 있긴 하지만 대부분의 벽의 공격력은 0이다. 그러나 설혹 벽이 피해를 줄 수 있을때라도 그것은 공격하는 생물을 막는데만 사용되는 것이다. 다른 대부분의 경우에는 벽은 보통의 생물로서, 마력이 부여되기도 하고, 죽기도 하는 등 다른 생물들과 별 다를 바가 없다.

전설은 대부분 다른 생물과 같으나 한 이름의 전설만이 한 게임에서 사용된다는 점이 다르다. 같은 이름의 다른 전설이 게임에 들어오면 곧 바로 무덤으로 가게 된다. 동시에 두개 이상의 같은 이름을 가진 전설이 게임에 참여하면 둘다 무덤으로 간다.

▣'마법 물체'

마법 물체는 어떤 특정한 효과를 내는 마법의 도구이다. 다른 종류의 주문과는 달리 마법 물체들은 마나 색이 지정되지 않는다. 어떤 색의 마나나 가능하며 무색 마나도 가능하다. 어떤 마법 물체들은 그것이 게임 안에서 언탭된 상태로 있는 한 그 효과가 언제나 '켜져' 있다. 다른 마법 물체들은 효과를 내기 위해서 마나를 지불해야 한다. 만약 그 마법 물체의 효과에 활성화 비용이 없다면 효과가 위에서 말한 것처럼 지속되는 경우이다. 생물들과는 다르게 마법 물체는 그들이 게임에 참여하는 바로 그 턴에서부터 사용이 가능하다.

그러나, 어떤 종류의 마법 물체들은 마법 물체이면서 생물인 것도 있다. 그

들은 "마법 생물"라고 불리우는데 마법 생물들은 다른 생물들과 마찬가지의 규칙을 준수해야 한다. 그러므로 마법 생물들은 그들이 게임에 들어온 바로 그 턴에는 공격할 수 없다. 어쨌든, 마법 생물들은 소환 주문이 아니라 마법 물체 주문이다.

비생물 마법 물체들을 탭하는 것은, 그 마법 물체의 ability에 탭이 활성화 비용으로 적혀있지 않다고 하더라도 그들의 효력을 '끄게' 된다. 마법 생물들을 탭하는 것은 그것과는 달리 단순히 생물을 탭하는 것과 같은 것이다. 탭이 된 마법 생물은 그 활성화 비용에 탭이 포함되어 있지 않은 한, 그것의 special ability를 사용 할 수 있다.

■'부여마법'

Magic에는 많은 종류의 부여마법들이 있다. 그중 일부는 이미 게임에 나와있는 특정 type의 지속물을 그 목표로 하고 있으므로, 당신은 그들을 생물s, 마법 물체s, 대지s, 혹은 다른 부여마법 위에도 걸 수 있다. 그 목표가 무엇인지는 꽤나 명확하다 : 카드에 "마력부여 (대지)", "마력부여 (생물)" 이라는 식으로 써 있기 때문이다. 이러한 부여마법들은 '목표를 가진다'라고 간주된다. 당신은 이러한 주문을 게임내에 적합한 목표가 없을때 사용할 수 없다.

다른 부여마법들은 단순히 "부여마법"이라고만 써 있다. 이러한 것들은 전역 부여마법이라고 한다. 이들은 언제나 게임상의 당신의 영역에 위치한다. 당신은 이들을 당신의 상대방에게 걸 수 없다. 전역 부여마법은 목표를 필요로 하지 않는다.

다른 많은 카드들과는 달리, 부여마법은 결코 탭되지 않는다. 부여마법이 탭된 생물위에 있을 때라도 그 효과는 언제나 유지된다.

마력부여 (세계) 카드는 한 게임당 한개밖에 나올 수 없다는 점을 제외하면 다른 부여마법과 동일하게 취급한다. 만일 이미 마력부여 (세계)가 있는 상황에서 다른 마력부여 (세계)가 나오게 되면 먼저 있던 것이 매장된다.

이제 당신은 서로 다른 type의 주문들에 대해 알아야 할 것을 거의 다 알았다. 마지막으로 생물에 대해 잠깐 다시 알아보도록 하자.

■생물의 특수능력

많은 생물들이 다음의 특수 능력을 말상자의 처음에 나열된 형태로 가지고 있다. 대부분의 생물들이 한가지 능력만을 가지고 있지만 몇몇 생물들은 2가지 이상의 능력을 가지고 있다.

•재생 : 몇몇 생물들은 대개의 경우 활성화 비용을 치루고 재생되는 능력을 가지고 있다. 그러한 생물이 무덤으로 갈 정도의 피해를 입었을 경우, 당신은 그것이 가진 재생 능력을 발휘시키기 위해 활성화 비용을 치뤄 그것이 죽는 것을 막을 수 있다. 이 능력이 죽은 생물을 되살릴 수는 없다는 사실을 주의하라. 만일 당신이 재생을 위한 비용을 지불하지 않는다면 그 생물은 무덤으로 가게 되고 거기서 죽어 있게 될 것이다. (당신은 피해 계산 과정동안 순간효과를 쓸 수 없지만, 재생을 비롯한 피해 방지 능력은 사용할 수 있다. 자세한 것은 용어 사전의 "피해 방지"을 참조하라).

예를 들어, Drudge Skeletons는 "(해골):재생"능력을 가진 1/1의 흑색 생물 이다. 만일 당신의 Skeletons가 치명타를 입었다면, 그게 몇점이든지간에, 당신은 (해골)을 지불함으로써 그것이 무덤으로 가는 것을 막을 수 있다. 만약 그들이 같은 턴에 또 다시 죽음을 당한다면, 당신은 다시 (해골)을 지불해서 그들을 또 소생시킬 수 있다. 만약 당신이 이 비용을 지불하지 않는다면, 그들은 죽어서 무덤으로 가게 된다.

생물이 재생될 때, 그것은 탭된 체로 완전히 회복된다. 그 생물에 걸려있던 부여마법들은 보존된다. 탭된 상태에서 죽은 생물들도 재생이 가능하다. 그러나 만약 생물이 그 생물을 매장하거나 회생시키라고 되어있는 주문에 맞으면, 그 creture는 재생할 수 없으며 곧바로 무덤으로 가게 된다. 당신은 removed from the game이 된 생물도 재생시킬 수 없다. 그러한 생물은 게임에서 빠져나갔다가 게임이 끝난 후에야 주인에게 돌아올 수 있다.

만일 생물이 전투중 피해 계산 과정전에 재생 되었다면, 그 생물은 피해를 주지도 받지도 못한다.

•선제 공격 : 전투중 선제 공격능력을 가진 생물은 공격을 당하기 전에 먼저 상대방에게 피해를 줄 수 있다. 만약 그것이 상대방 생물을 죽일 만큼의 피해를 준다면, 상대방 생물은 그것을 때릴 기회가 없기 때문에 그 생물은 아무런 피해도 입지 않는다. 예를 들어, 만약 백색 Knight(2/2, 선제 공격)가 보통 4/1 생물을 저지했다고 가정하면, 4/1 생물은 Knight에게 4점을 치기 전에 먼저 2점을 맞고 죽어버리게 된다. 그러나 선제 공격은 생존에 대한 절대적 보장은 아니다. 만일 Knight가 Giant spider를 막으려 한다고 해보자. 물론 Knight가 먼저 2점을 때리지만, 그것은 Spider를 죽이기에는 부족한 량이다. 이후에 Spider가 Knight에게 2점을 치게 되고 Knight는 죽게 된다.

만일 선제 공격능력을 가진 두 생물이 서로를 때린다면, 그들은 누가 먼저랄 것도 없이 동시에 피해를 교환하게 된다. 이미 선제 공격능력을 가지고 있는 생물에게 추가로 선제 공격 능력을 주는 부여마법을 걸어도 속도가 더 빨라지거나 하지는 않는다.

•돌진 : 샘플 게임내에서 방어 생물을 죽이고 남은 여분의 피해가 방어측 플레이어에게 가는 것은 아니라고 했었다. 우리는 또 저지당하지 않은 생물만이 상대방 플레이어에게 피해를 입힐 수 있다고도 했었다. 돌진능력을 가진 생물은 위의 제한을 받지 않는다.

만일 공격측 생물이 돌진능력이 있다면 이는 방어측 생물을 밀어붙이고 그것이 채 방어해 내지 못한 피해를 방어측 플에이어에게 전달한다. 예를 들어, 만약 당신의 상대방이 Scryb Sprites (1/1) 로 당신의 War Mammoth(3/3 Traple)를 저지하려 했다면, 우선 Sprite는 죽고, 남은 2점의 피해는 그를 뚫고 들어가 당신의 상대방을 가격하게 된다. 이러한 피해를 돌진 피해라고 한다.

당신이 여러 생물들을 가지고 피해 계산을 하고 있을 경우에 돌진 피해는 언제나 가장 마지막에 처리된다. 이것이 지금은 잘 이해가 되지 않을지 모르나 뒤에 가서 중요하게 쓰일 것이다.

•비행 : 비행 능력을 가진 생물만이 다른 비행 생물을 저지할 수 있다. 만약 당신이 당신의 상대방을 비행 생물로 공격했을 때, 당신의 상대방의 생물

Rule Book

중 비행 능력을 가진 것이 하나도 없으면 방어측 생물들이 아무리 강력하다 하더라도 그 생물은 저지당하는 일 없이 뚫고 들어갈 수 있다. 더 좋은 점은, 탭되지 않은 비행 생물은 상대방의 비행능력이 없는 생물도 막을 수 있다는 점이다.

• 대지잠입 : 몇몇 생물들은, 진짜로 카드에 "대지잠입"라고 써있진 않지만 일반적으로 '대지잠입'이라 불리우는 stealth능력을 가지고 있다. 카드에는 '대지잠입' 대신 '늪잠입', '숲잠입', '섬잠입' 등과 같이 씌어 있다. 특정한 대지잠입능력을 가진 생물은 만약 상대방이 그 종류의 대지를 하나라도 가지고 있다면 저지할 수 없게 된다.

예를 들어, Shanodin Dryads는 1/1의 숲잠입능력을 가진 생물이다. 만약 당신이 Dryads를 가지고 있고, 상대방이 숲을 가지고 있으며, 당신이 Dryads에게 공격을 명령했다면 당신의 상대방은 그것을 막을 수 없다. 만약 상대방이 Dryads나 다른 숲잠입 능력을 가진 생물을 가지고 있다고 하더라도 당신의 Dryads를 저지하는 것은 불가능하다.

• 연합 : 연합 능력을 가진 생물은 공격이나 방어시에 다른 생물들과 힘을 합칠 수 있다.

당신은 연합능력을 가진 crreature를 몇이건 좋을대로 모아서 공격 연합체를 구성할 수 있다. 당신은 그 연합체에 연합능력이 없는 생물도 한마리 끼워넣을 수 있다. 당신은 당신이 공격을 선언할 때에 어떠어떠한 생물이 연합체를 구성하는지 선언해야만 한다. 공격 연합체는 당신의 상대방이 방어를 선언한 후에는 편성되거나 취소될 수 없다. 만약 당신의 공격 연합체가 공격을 나간다면, 당신의 상대방은 그 group을 하나의 생물처럼 취급하여 모두 막던가 아니면 모두 통과시키던가 해야한다. 방어측 생물로부터 받은 피해는 연합체의 구성원들 사이에서 당신이 원하는 대로 배분할 수 있다. 연합능력은 연합체내에 있는 생물들 사이에 특수능력을 공유하게 하지는 않는다.

위의 이야기들을 모두 이해하겠는가? 여기에 이해를 돕기 위한 퀴즈들이 있다. : 당신이 Benalish Hero(1/1 연합 능력), Mesa Pegasus (1/1 연합 능력, 비행), 그리고 war mammoth(3/3 돌진)을 가지고 있다 하자. 당신은 이 세 생물이 공격을 하길 원한다. 당신은 이들을 연합시킬 수 있는가? 대답은 윗 문단의 첫 문장에 있다. 당신은 연합능력을 가진 생물로 숫자에 관계 없이 연합체를 구성할 수 있으며 연합능력이 없는 생물도 한마리 추가할 수 있다. 그러므로 Hero와 Pegasus, 그리고 Mammoth는 공격 연합체를 구성할 수 있다.

• 두번째 퀴즈 : 비행능력이 없는 생물이 이 연합체를 막을 수 있는가? 대답을 위해 연합 능력이 연합체 내 생물들 사이의 특수능력을 공유하게 해주지는 않는다는 사실을 상기해 보자. Pegasus는 날고 있지만, Hero와 Mammoth는 날지 못한다. 만약 이들 중 한명이 저지되면 전체 연합체가 저지된 것이다. 그러므로 비행능력이 없는 생물도 Hero나 Mammoth를 막을 수 있고 결과적으로 이 연합체 를 저지할 수 있다.

• 세번째 퀴즈 : 연합체는 돌진능력을 갖는가? 연합은 특수능력을 공유하게 해 주지는 않으므로 정답은 '아니요'다. 그러마 Mammoth는 여전히 돌진 능력을 가지고 있다.

• 네번째 퀴즈 : 만약 당신의 상대방이 당신의 연합체를 2/2 생물로 저지한다 하자. 돌진 피해 는 몇점이나 들어갈 것인가? 이제야말로 이전에 이해가 안갔던 돌진에 대한 문장을 되새겨 볼 때가 왔다. 돌진 피해는 언제나 가장 나중에 처리된다. 만일 Hero / Pegasus / Mammoth 연합체가 2/2 생물에게 저지당했다면 Hero와 Pegasus가 주는 피해가 그를 먼저 죽이고 방어측 플레이어는 Mammoth로부터 3점의 rample 피해를 받게 된다.

• 다섯번째 퀴즈 : 위와 같이 2/2 생물이 당신의 연합체를 저지했을 경우, 당신 생물중 몇이나 죽겠는가? 대답은 당신에게 달려있다. 당신이 그 연합체의 지휘자이기 때문에 당신은 연합체에 있는 모든 생물들에게 피해를 분배할 수 있다. 당신은 아마 2점 모두를 Mammoth에게 주어 당신의 모든 생물들이 살아남도록 하고 싶을 것이다.

• 여섯번째 퀴즈 : 당신의 상대방이 연합체를 4/4 생물로 막았다면, 당신의 생물중 몇마리가 죽겠는가? 이 역시 대답은 당신에게 달려있다. 대부분의 경우 당신은 4점을 모두 Hero에게 주어 Pegasus와 Mammoth를 살리고 싶을 것이다. 물론 당신은 그렇게 할 수 있다. 우리가 전에 피해를 당신이 원하는 대로 배분할 수 있다고 했을 때에는 문자 그대로 '당신이 원하는 대로' 나눌 수 있다는 말이었다. 그러므로 연합체 내의 하나 혹은 일부의 생물에게 피해를 집중시키는 것도 가능하다.

연합능력은 방어시에는 조금 다르게 나타난다. 샘플 게임에서, 케이샤는 브렛트의 Minotaur를 두마리의 bears로 막는다. 이 때는 브렛트가 Minotaur가 주는 피해를 두 bears에게 어떻게 분배할 것인가를 결정하였다. 그러나 만일 두 bear중 하나라도 연합능력을 가졌다면 케이샤가 그 피해를 분배할 수 있는 기회를 가졌을 것이다.

방어 group중 한명이라도 연합능력을 가지고 있으면, group의 지휘자는 공격자의 피해를 어떻게 배분할 것인지를 결정하게 된다. 예를 들어, 당신은 한마리의 강대한 생물을 4마리의 생물로 막을 수 있다. 만일 당신의 방어진 중 하나라도 연합능력을 가지고 있다면 당신은 공격자의 dmamge를 연합체내에서 배분할 수 있다. 그러나 특정 공격자를 저지하기 위한 연합체에는 모두 단독으로도 그 생물을 합법적으로 저지할 수 있는 생물만이 들어갈 수 있음을 기억해야 한다.

이 피해 배분 능력은 전투에 의해 발생하는 피해에 한한다. 다른 피해, 예를들면 Lightning bolt에 의한 것 등은 그것이 목표로 한 생물에게만 적용된다.

• 보호 : 특정한 색깔에 대해 "~로부터 보호"라는 능력이 있는 생물들은 그 색깔 카드에게는 거의 보이지 않는다. 예를 들어 우리가 청색을 사용한다 가정하자. 이 예는 다른 색깔에게도 그대로 적용된다.

'청색으로부터의 보호'의 특수능력을 가진 생물은 다음과 같은 능력을 지닌다.

▶그것은 청색 생물로 방어할 수 없다.
▶청색 원천에 의한 피해는 0으로 줄어든다.
▶목표를 특정해야 하는 청색 주문은 그 생물을 목표로 삼을 수 없다. 특정한 목표를 지니지 않는 주문은 효과를 미치나, 그 주문이 그것에게 피해를

입혔을 경우 이는 0이 된다.
▶어떠한 청색 부여마법도 그 생물에게 걸 수 없다. 한 생물이 '청색으로부터의 보호'를 얻게 되면 이전에 붙어있던 청색 부여마법도 떨어져 나간다.

"Inflatable" 생물s : 몇몇 생물들은 활성화 비용을 치루면 그의 공격력 혹은 방어력을 올릴 수 있는 능력을 가지고 있다. 예를 들면, Frozen Shade(0/1) 는 다음과 같은 특수 능력을 가지고 있다 "(해골):+1/+1 until end of turn" 이것은 (해골) 하나를 소비할 때마다 Shade가 +1/+1이 되나, 이 효과는 턴의 종료와 함께 사라져 버린다는 것이다. 당신은 매 턴마다 Shade의 공격력과 방어력을 올리기 위해 원하는 만큼의 (해골)마나를 쓸 수 있다. 몇몇 플레이어들은 이러한 생물을 "Inflatable"이라 부르는데, 그 이유는 우리가 그러한 생물을 부풀어 오르게 할 수 있기 때문이다. 이 능력은 생물이 탭되었을 때도 사용할 수 있다.

• Rampage: 방어진이 선언된 후 피해가 결정되기 전에 "Rampage : *" 라는 특수 능력을 가진 공격측 생물은 기본 한명을 제외하고 자신을 저지하기 위해 나온 생물의 마리수만큼 +*/+* 된다. *은 이 능력을 가진 생물카드에 명시되어 있다.

• 마지막 기록 : Magic내의 몇몇 부여마법과 인스탄트들은 이러한 특수 능력들을 원래 가지고 있지 않은 생물에게 이러한 능력을 부여하기도 한다. 게임 중 이러한 부여마법이 붙은 생물이 있을 시에는 - 적어도 그 부여마법이 그 생물에게 걸려있는 동안에는 - 이러한 능력이 생물 카드의 글상자 안에 씌어진 것 처럼 취급한다.

당신은 이제 대마법사가 되기 위한 제 1보를 멋지게 내딛었다! 이제 턴의 진행에 대해 좀 더 자세히 알아본 후 브렛트와 케이샤가 어떻게 하고 있는지 다시 한번 보기로 하자.

■턴의 진행에 대한 상세

우리는 이전에 턴의 각 단계에 대한 대강을 살펴보았었다. 이제 턴의 각 단계에 대해 좀 더 자세히 알아보기로 하자.

• 언탭 : 당신의 턴처음에 당신의 모든 카드는 동시에 언탭되어야 한다. 당신은 당신 카드를 언탭하는 것을 잊어서는 안된다. 당신도 당신의 상대방도 언탭 단계에는 순간효과를 쓸 수 없다.

• 업킵 : 업킵 단계에서 특정한 행동을 요하는 카드들은 무엇을 해야 하는지 직접 카드에 씌어 있다. 업킵동안에는 모든 플레이어들이 순간효과를 쓸 수 있다.

• 드로우 : 당신의 카드 패의 맨 윗 카드를 뽑니다. 만약 당신이 더 이상 뽑을 카드가 없다면 당신은 게임에서 지게 된다. 드로우 단계에서는 모든 플레이어가 순간효과를 쓸 수 있다.

• 메인 단계 : 당신의 메인단계에서 당신은 다음과 같은 일을 순서에 상관없이 할 수 있다:

▶대지를 하나 놓는다
▶공격을 한번 수행한다
▶몇번이건 주문을 쓴다

• 메인단계는 당신이 소서리나 다른 지속물 주문 : 마법 물체, 생물 그리고 부여마법 를 쓸 수 있는 유일한 단계이다. 당신은 공격 도중에 이러한 주문을 사용할 수 없다. 모든 플레이어는 이 단계에서 순간효과를 사용할 수 있다.

• 디스카드: 만약 당신이 손에 7장보다 많은 카드를 들고 있다면, 당신은 7장이 되도록 카드를 버리지 않으면 안된다. 당신이 만약 손에 7장보다 같거나 적은 카드를 가지고 있다면 당신은 카드를 버리지 못한다. 모든 플레이어는 이 단계에서 순간효과를 사용할 수 있다.

• 엔드 : 당신은 당신의 상대방에게 자신의 턴이 종료했음을 알린다. 당신의 상대방은 이에 대해 순간효과로 대응할 수 있고, 당신 또한 이에 대해 순간효과로 대응할 수 있다. 이 모든 효과는 당신의 턴에서 나타난 것으로 간주한다.

• 생물의 회복과 일시적 효과의 소거 : 모든 살아있는 생물들 - 당신의 것 뿐만 아니라 상대편의 것도 - 방어력의 최대치까지 회복된다. "until end of turn"이라 되어있는 효과들이 사라진다. 이 단계는 일시적이므로 어떤 플레이어도 순간효과를 사용할 수 없다.

이제, 다시 브렛트와 케이샤에게로 돌아가 보자.

브렛트에게는 아무 생물도 남아 있지 않다. 케이샤는 Grizzly Bears(2/2)가 남아 있다. 지금은 브렛트의 턴이다.

브렛트는 그의 산과 숲 그리고 늪을 언탭하고 카드를 집어든다. 그는 산을 하나 더 내려 놓고 그것을 탭한다. 그리고 그는 늪과 Wild Growth가 걸려있는 산을 탭 하고 그 마나를 이용해서 Dragon Whelp(발동 비용 (2)(불)(불)인 2/3 생물)를 소환한다. Dragon Whelp는 다음과 같은 특수 능력을 가지고 있다: "Flying. (불): +1/+1 until end of turn. If you spend more than (불)(불)(불) in this way during one 턴, destroy Dragon Whelp at end of 턴." 그래서 브렛트는 공격력을 부풀릴 수 있고 비행 능력을 가진 생물을 가지게 되었다.

다음으로, 브렛트는 발동 비용 (1)인 Wodden Sphere를 깔기 위해 숲을 탭 했다. Wooden Sphere를 사용하면, 브렛트는 그나 케이샤가 녹색 주문을 성공시켰을 때 마다, (1)을 써서 1 생명점을 받을 수 있다. 브렛트는 더 이상 쓸 주문이 없으므로, 케이샤에게 끝났다고 말했다.

케이샤는 언탭하고 한 장을 꺼냈다. 그녀는 또 다른 늪을 깔았고, 두 개의 숲을 탭 해서 Deathgrip을 깔았다. Deathgrip은 (해골)(해골)로 꺼내는 전역 부여마법인데, 이 것의 능력은: "(해골)(해골): Counter target green spell" 이다. 그러므로 케이샤가 쓸 흑색 마나가 있는 한, 그녀는 브렛트가 쓰는 녹색주문을 카운터 할 수 있다. 케이샤는 그녀가 할 수 있는 한 브렛트가 wooden Sphere를 쓰지 못하게 할 것이다!

그러나 우선 케이샤는 녹색주문을 쓰려고 한다. 그녀는 숲 두 개와 산 하나를 탭 해서 Wanderlust를 걸었다. Wanderlust는 (2)(나무)로 걸리는 "마력부여 (생물)" 이다. 이 것은 목표 생물의 업킵 단계에 1점의 피해를 준다. 이 것은 상당히 지독한 부여마법 중의 하나다. 그래서 그녀는 이 것을 Dragon Whelp에 걸었다, 케이샤의 주문에 응답해서, 브렛트는 그의 마지막 남은 산을 탭해서 Wooden Sphere를 발동시켰다. 그는 1 생명점을 받아

서 다시 19점이 되었다. 케이샤는 더 이상 쓸 주문이 없었다. 그녀는 Grizzly Bears로 공격할 수도 있겠지만, 브렛트의 Dragon Whelp가 Bears를 재빨리 해치울 것이다. 그래서 그녀는 브렛트에게 턴의 종료를 선언했다.

브렛트는 언탭했다. 그의 업킵 단계에 그는 Wanderlust 때문에 1점의 피해를 받는다. 윽! 브렛트는 이제 18 생명점이 되었다. 그는 카드를 꺼내고, 그리고 케이샤의 영지를 보았다. 그는 녹색 주문을 쓰고 싶었지만, 그는 Deathgrip 때문에 걱정이 되었다. 케이샤는 Deathgrip의 발동 비용으로 쓸 흑색 마나가 더 이상 없기 때문에 브렛트는 지금은 안전하게 주문을 쓸 수 있다. 그는 숲을 탭하고 발동 비용 (나무)이고 1/1인 Shanodin Dryads를 꺼냈다. Dryads는 우리가 아까 언급했듯이, 숲잠입 능력을 가지고 있다. 다음에 브렛트는 그의 Wooden Spherefmf 발동시켜 1 생명점을 받기 위해 늪 하나를 탭했다. 그는 19점으로 돌아왔다.

다음에, 브렛트는 공격을 선언하고 Dragon Whelp를 탭했다. 케이샤의 영지에 있는 생물은 Grizzly Bears뿐이고, Dragon 은 날고 Bears는 날지 못하기 때문에 설령 저지하고자 하더라도 할 수 없다. 그러므로 Whelp는 날아가서 피해를 준다. 그 것이 실제로 피해를 주기 전에 브렛트는 그의 산 두 개를 탭해서 Whelp를 4/3으로 부풀린다. 그는 산이 하나 남아 있지만, 그 산에는 Wild Growth가 걸려 있어서 그에게 추가로 쓸 수 없는 G 마나 하나를 더 준다. 사용되지 않은 마나는 사용자에게 피해를 주므로 좋지 않다: 마나 폭주에 대해 더 알고 싶으면 용어 해설 란의 '마나 풀'을 보라. Whelp는 4 피해를 주어서 그녀를 9 생명점이 되도록 했다. 브렛트는 더 이상 할 일이 없어서 끝을 선언했다.

케이샤는 언탭했다. 그녀는 방어에 대한 계획이 있었다. 그렇지만 Dragon Whelp가 문제가 될 것이다.

■게임을 할 때

이제 당신은 카드를 가지고 몇 번 정도 Magic을 플레이할 만큼 룰을 알게 되었다. 당신이 모든 룰들 하나 하나를 기억하지 못한다고 해서 걱정할 필요는 없다. 일 주일 이내에 지금까지의 룰 들은 무척 간단한 것으로 느껴질 것이다. 곤경에 빠졌을 때 시간을 들여서 이 룰북을 참고하라. 몇 번 게임을 즐긴 후에 다시 이 책으로 돌아와 마지막 장들을 읽도록 하라.

행운을 빈다!

■타이밍(Timing)

보통, 매직에서 어떤 일이 먼저 일어나는가를 판단하는 것은 매우 쉽다. 그러나 때때로, 두 플레이어가 서로 모순된 효과를 동시에 발동시키려 할 때가 있다. 당신의 실험 플레이에서 이런 상황을 보았을 수도 있다. 매직은 이런 상황 대부분을 커버할 수 있는 타이밍 룰이 있다. 이 타이밍 룰은 만약 당신이 적어도 한 두 번의 게임을 해 보지 않았다면 조금 어려울 수 있으므로, 만약 게임을 해 보지 않았다면, 한 두 번 해 볼 것을 권한다.

일반적으로, 두 플레이어가 동시에 어떤 일을 하려고 한다면, 지금 턴을 진행 중인 플레이어에게 우선권이 있다. 당신이 행동을 할 때 마다, 당신은 반드시 상대방에게 순간효과로 대응할 기회를 주어야 한다. 우리가 룰 북에 "대응" 단계에 대한 특별한 언급은 하고 있지 않지만, 그렇다고 해서 이 단계를 뛰어넘어도 된다는 것은 아니다. 대부분의 경우에, 상대방은 당신의 모든 행동에 대응하려 하진 않을 것이지만 상대에게 기회를 주지 않으면 안된다. 만약 당신이 쉬지 않고 다음 행동으로 넘어 간다면, 상대방의 요청이 있을 때, 언제라도 그 시점까지 되돌려야 한다.

더 복잡한 문제로, 당신은 당신의 행동에 상대방이 대응하는 것을 순간효과로 대응할 수 있다. 그 다음에 상대방은 상대방의 대응에 대한 당신의 대응에 다시 대응할 수 있다. 그리고 이것은 두 사람 모두 다 만족했거나 마나가 떨어졌을 때까지 계속된다. 그러면 결과로 어떤 일이 일어나는지 어떻게 알아내는가?

■지속 효과 해결하기

당신이 모든 종류의 순간적 대응을 해결하는 것에 흥미를 가지기 전에, 당신은 이미 있는 효과를 해결해야 한다. 이 것은 게임 중에 계속적인 효과를 내는 - 활성화 비용이 없어서 언제나 효과가 유효한 - 지속물 들과 이미 전에 해결되어서 효과를 나타내는 효과도 포함한다. 이런 식으로 당신은 순간 효과들을 해결해야 할 때가 왔을 때의 "초기 상태"가 어떠한지를 알 수 있을 것이다. 보통, 이런 것은 문제가 되지 않는다. 하지만, 당신이 상대방 대지 중 하나를 섬으로 바꾸는 부여마법을 걸고, 다음 턴에 상대방은 그 대지에 부여마법을 걸어 그 것을 산으로 바꾸고, 그리고 그 다음 턴에 당신이 또 하나의 부여마법을 걸어 그 대지를 섬으로 다시 바꾼다번 어떤 일이 생기는 걸까? 이 부여마법 중 아무 것도 카운터 되거나 치워지지 않아서, 이 카드들은 여전히 그 대지에 남아 있다. 명백하게, 그 대지는 동시에 섬이면서 산일 수는 없다!

당신의 게임에서 여러개의 지속 효과가 나온다면, 그것들이 일어난 순서대로 적용하라. 그러므로, 당신의 첫 번째 부여마법은 그 대지를 섬으로 바꿀 것이다. 그 다음 턴에 당신의 상대방이 부여마법을 걸었을 때, 그 대지는 섬이 되었다. 그 후에 당신이 두 번 째 부여마법을 걸었을 때, 그 대지는 다시 섬이 되었다. 먼저 걸린 두 부여마법이 쓸모 없게 되었더라도, 그 것들은 대지에 남아 있다. 어쨌든간에 상대방의 부여마법이 상대방에게 불리하게 작용하도록 하는 방법은 몇가지나 있다. 그리고 당신은 이 기회를 놓치고 싶지 않을 것이다. 아닌가?

■순간효과 해결하기

이제 지속 효과는 치워 놓자. 재미있는 부분 - 모든 순간효과 해결하기 - 을 할 때가 되었다. 우선 인터럽트에 대해 얘기해 보자.

인터럽트는 언제나 "인스턴트 보다 빨리"로 일어나고, 모든 인터럽트가 그렇지는 않지만, 다른 효과를 카운터 할 수 있는 유일한 타잎의 주문이다. 인터럽트는 스스로가 인터럽트되지 않는 한 그것은 발동된 후 바로 해결된다. 인터럽트가 다른 인터럽트를 인터럽트 하면, 두 번째 인터럽트가 먼저 해결된다 : 그래서 이 것이 확실히 첫 번 째 것을 인터럽트 할 수 있다. 만약 두 플레이어가 모두 한 주문이나 효과를 인터

럽트 하려고 한다면- 그렇다 당신 스스로의 주문도 인터럽트 할 수 있다.- 그 주문이나 효과를 발동한 사람의 인터럽트가 먼저 해결된다.

이해 했는가? 이제 다른 순간효과를 보자.

당신은 인터럽트가 아닌 순간효과를 다른 인터럽트가 아닌 순간 효과를 포함한 어떤 행동에 대응해서도 사용할 수 있다. 단 하나의 예외는 인터럽트가 아닌 순간 효과를 인터럽트에 대응해서 쓸 수 없다는 것이다. 인터럽트가 그 정의상 더 빠르기 때문이다. 인터럽트가 아닌 순간 효과의 'batch' - 대응의 대응의 대응 - 은 마지막 것이 먼저 해결된다. 이 룰은 자주 'last in first out' - LIFO라고 줄여 쓰는- 문장으로 표현된다. 인터럽트가 아닌 순간 효과의 LIFO 룰의 단 한 가지 예외는 피해를 주는 효과이다. 피해는 언제나 가장 마지막에 해결된다.

순간효과s를 해결할 때, 다음 지침들을 기억하라.

▶모든 순간효과가 해결될 때 까지 피해를 해결하거나 생물의 죽음을 결정하지 마라. 조급한 장례는 매우 귀찮은 상황을 만든다.

▶효과의 원천을 파괴하는 것은 효과가 생기는 것을 막지 못한다는 것을 기억하라. 폭탄이 굴려진 후에 그것을 던진 생물을 쏘는 것은 의미가 없다. 효과를 카운터 하는 유일한 길은 인터럽트이다.

▶효과의 목표를 제거하거나 바꾸는 것이 때때로 효과를 막아준다. 효과의 목표가 효과가 해결되기 전에 사라지거나 무효화 되면, 그 효과는 실패한다. 효과가 발동된 다음에는 다른 목표를 고를 수 없다.

이제 예를 드는 것이 좋을 것이다. 당신이 게임 중에 Grizzly Bears를 가지고 있고, 그 것으로 공격하고 싶다고 하자. 당신의 상대방은 그 것을 막을 생물이 많이 있지만, 그 것 중 어느 것도 비행능력이 없다. 그래서 당신은 Bears에게 턴이 끝날 때 까지 비행 능력을 주는 인스탄트인 Jump를 걸어준다. 당신의 상대방은 Jump를 청색 주문이 발동되는 것을 막는 적색 인스탄트인 적색 Elemental Blast(REB)로 대응한다. 당신은 적색 Elemantal Blast를 적색 주문이 발동되는 것을 막는 청색 인스탄트인 청색 Elemental Blast(BEB)로 대응한다. 상대방은 Bears에게 Terror - 아무 생물나 매장하는 블랙 인스탄트 - 로 대응한다. 당신은 Unsummon - 생물을 당신의 손으로 불러 오는 청색 인스탄트 - 을 불쌍하게 고생하는 Bears에게 거는 것으로 Terror에 대응한다. 두 사람 모두 이 작업을 영원히 하고 싶어 하는 것 같지만, 마나가 다 되었다. 이제 이 문제를 해결할 시간이다.

인터럽트이므로, REB와 BEB가 먼저 해결된다. REB가 Jump를 interupt 하고 그 것을 파괴하려고 했지만, BEB가 REB를 interupt했고, REB가 할 일을 하기 전에 파괴해 버렸다. 이것은 jump가 붙었고, Bears가 공중으로 갈 수 있게 해 준다는 것을 뜻한다. 하지만 그것은 우리가 fast effcts를 LIFO에 따라 해결 될때까지 자신의 행동을 늦춰야 한다.

마지막에 사용된 것은 Unsummon 이었으므로, 먼저 해결되어 Bears는 당신의 손으로 돌아온다. 그 다음에 오는 것이 Terror이다. Bears는 더 이상 남아 있지 않으므로, 주문은 실패하고 무덤으로 간다. 상대방은 이 주문의 새로운 목표를 지정할 수 없다: 목표는 주문이 발동될 때 말해야 한다. 마지막으로 Jump가 Bears에게 걸리지만, 목표가 없으므로 주문은 실패한다.

만약 어떤 종류라도 피해를 주는 순간효과가 걸렸다면, 언제 걸렸든 관계없이 효과는 가장 마지막에 해결된다는 것을 명심하라.

▣또다른 샘플 게임

우리의 첫번째 샘플 게임은 꽤나 간단하였다. 이제 앞에서 배운 룰들을 집어넣은 좀 더 복잡한 게임을 보도록 하자. 설명을 대폭 줄일 예정이므로 스스로를 테스트하고 자신이 다음에 무엇이 일어날 것인가에 대해 잘 이해할 수 있는가를 알아보는 기회로 삼도록 하라. 만약 당신이 필요하다면 룰북의 이전 절들을 다시 읽어보도록 하라.

안드레와 사라는 그들의 덱을 섞고 서로의 덱을 떼었다. 둘은 앤티를 위해 맨 위 카드를 뒤집었다. 앤티는 옆으로 치우고, 둘 다 7장씩 카드를 뽑았다. 그리고 누가 먼저 할 것인가를 정하기 위해 가위바위보를 하였다.

안드레가 먼저 하기로 하였다. 그래서 그는 카드를 한장 뽑고 평원을 한장 내려놓았다. 그는 평원을 탭해 발동 비용 (해)의 1/1, 연합 능력이 있는 생물 Benalish Hero를 내 놓았다. 그는 사라에게 자신의 턴이 끝났음을 알렸다.

사라는 카드를 뽑고 숲을 내려놓았다. 그녀는 숲을 탭하여 발동 비용 (나무)인 1/1 비행 생물 Scryb Sprites를 내놓았다. 그녀는 안드레에게 자신의 턴이 끝났음을 알렸다.

안드레는 언탭을 하고, 카드를 뽑은 후 두번째 평원을 내려놓았다. 그는 두 평원을 다 탭하여 발동 비용 (해)(해)인 2/2에 선제 공격, '흑색으로부터의 보호'의 능력을 가진 백색 Knight를 소환하였다. 안드레는 사라의 Sprite가 Hero를 방어하려 죽이리라 생각하고 Hero로 공격을 하지 않은 채 턴의 종료를 알렸다.

사라는 언탭하고, 카드를 뽑고, 늪을 내려놓았다. 그녀는 늪과 숲을 탭하여 발동 비용 (1)(해골)인 1/1 생물 Drudge Skeletons를 내 놓았다. 그것들은 "(해골) : 재생"이라는 특수 능력을 가지고 있다. 사라는 그 후 Sprites로 공격을 하겠다고 선언하였다. 안드레는 비행능력을 가진 생물이 없었기 땜누에 Sprites를 방어할 수 없었다. Sprites는 1피해를 주었고 안드레의 생명점은 19가 되었다. 사라는 안드레에게 턴의 종료를 알렸다.

안드레는 언탭하고, 카드를 뽑고, 산을 내려놓았다. 그는 산과 두 평원을 탭하여 발동 비용 (2)(불)인 2/2 생물 Gray Ogre를 불러내었다. 그는 그 후 Benalish Hero와 백색 Knight로 공격하겠다고 선언하였다. Hero가 연합 능력을 가지고 있으므로 그는 원한다면 둘을 연합시킬 수도 있었지만, 그는 그렇게 하지 않았다. 어째서일까?

그러면 여기서 무슨 일이 일어나는지 보기로 하자. Knight가 '흑색으로부터의 보호' 능력을 가지고 있으므로 Skeletons는 그를 방어할 수 없다. 그들은 Hero를 방어할 수 있지만, 그렇게 하면 치명타를 입게 된다. 지금 사라는 그들을 재생시킬 흑색 마나가 없기 때문에 그들은 죽고 말 것이다. 이 점 때문에 사라는 둘 중 아무도 막으려 하지 않았다. 만약 안드레가 Hero와 Knight를 연합시켰다면 Skeletons이

연합체 전체를 저지하여 - 물론 Skeletons가 죽기는 하지만 - 안드레의 생물은 사라에게 아무런 피해도 입히지 못했을 것이다. 그러나 그리하여 사라는 3점의 피해를 입어 생명점이 17이 되었다. 안드레는 사라에게 턴의 종료를 알렸다.

사라는 언탭하고, 카드를 뽑고, 늪을 내려놓았다. 그녀는 늪을 탭하여 3개의 흑색 마나를 내주는 Dark Ritual을 사용하였다. 그녀는 첫번째 흑색 마나를 또하나의 dark ritual을 부르는데 써서, 마나 풀에 5개의 흑색 마나를 준비하였다. 그녀는 그 후 그녀의 숲을 탭하여 녹색 마나 하나를 더한 후 발동 비용 (3)(나무) 인 3/3 돌진 생물 War Mammoth 를 불렀다. 그래서 그녀의 마나 풀에는 흑색마나 2개가 남게 되었다. 그녀는 이 마지막 마나를, 드로우 단계에서 추가로 카드 한 장을 더뽑는 능력을 가진 마법 물체 Howling Mine을 부르는데 썼다. 마지막으로 사라는 Sprites로 공격을 하였고, 안드레는 여전히 그들을 막지 못했다. 그는 또 1점을 맞고 생명점이 18점이 되었다. 사라는 안드레에게 턴의 종료를 알렸다.

안드레는 언탭하고, Howling Mine덕에 카드를 두장 뽑은 후, 산을 또 한장 놓았다. 그는 발동 비용 (불)의 1/1 생물 Mons's Goblin Raiders를 소환하기 위해 산을 탭하였다. 그는 그 후 두 평원을 탭하여 발동 비용 (1)(해) 인 1/1 생물 Samite Healer를 소환하였다. Healer는 다음과 같은 특수 능력을 가진다.:

"(탭) : Prevent 1 damage to any player or creature." 그 후 안드레는 공격을 선언하고 Knight와 Hero를 공격진으로 선정하였다. 이때, 그는 이들이 연합하여 공격한다고 선언하였다.

사라는 이를 그녀의 skeletons로 저지하려 하였다. 왜냐하면 그 연합체는 그녀의 War Mammoth를 죽일 수 있기 때문이다. Knight가 그가 가진 보호능력을 Hero와 나눌 수 없기 때문에 이 방어는 유효하다. Skeletons는 3점을 맞고 1점을 연합체에 가했다. 안드레는 그 피해를 Knight에게로 돌렸는데, Knight의 '흑색으로부터의 보호' 능력이 그 피해를 0으로 만들었다. Skeletons는 죽을 운명이었으나 사라에게는 아직 탭하지 않은 늪이 남아 있었다. 그녀는 그것을 탭하여 Skeletons를 재생시켰다. Skeletons는 탭되고 완전히 회복된 상태로 살아남게 된다.

안드레는 아직 끝나지 않았다. 그는 남은 산을 탭하여 발동 비용 (불)인 인스탄트 Lightning bolt를 불렀다. Lightning bolt는 어떠한 목표에게나 3점의 피해를 주는 효과가 있고, 안드레는 목표를 사라의 Skeletons로 정했다. 불행한 Skeletons는 또 죽게 되었다. 사라가 만일 마나가 남아 있었다면 그들을 또 한번 재생시킬 수 있었겠지만 그녀의 모든 늪은 탭되어 있었고, 그래서 Skeletons는 무덤으로 가고 말았다. 안드레는 사라에게 턴의 종료를 알렸고, 사라는 그에게 자신의 Skeletons에 대해 행한 비열한 짓을 후회하게 될 것이라고 말해 주었다.

사라는 언탭하고, 두장의 카드를 뽑은 후 다시 숲을 내려놓았다. 그녀는 두 숲과 두 늪을 탭하여 발동 비용 (3)(나무)인 2/4 생물 Giant Spider를 소환하였다. 스파이더의 특수 능력은 비록 스스로는 날 수 없지만 비행 능력이 있는 생물을 저지할 수 있다는 것이다. 사라는 그녀의 Sprites와 Mammoth로 공격을 선언하였다. 안드레는 여전히 Sprites는 막을 수 없었지만, Mammoth는 Goblins로 막기로 하였다.

Mammoth는 돌진능력을 가지고 있으므로 그것은 goblins이 정확히 죽을만한 양의 피해 - 1점 - 만을 준다. 나머지 2점은 안드레에게로 밀려가게 된다. Sprites로부터의 피해까지를 합쳐서, 안드레는 3점의 피해를 맞게 되엇다. 다음 턴에서부터는 그의 Healer를 이용하여 1점씩을 prevent 할 수 있겠지만, healer는 안드레의 지난 턴 처음에 존재하지 않았으므로 아직 소환 후유증에 걸려 있다. Goblins는 무덤으로 가고 안드레는 3점을 맞아 생명점이 15점이 되었다. 사라는 는 웃으며 그에게 턴의 종료를 알렸다. 안드레는 Lightning Bolt를 지난 턴에 Skeletons에게 쓴 것을 후회하게 되었다.

안드레는 언탭하고, 카드를 두장 뽑은 후 섬을 내려놓았다. 그는 두 산과 그의 평원중 하나를 탭하여 발동 비용 (1)(불)(불)인 생물 Hurloon Minotaur를 불렀다. 그다음 그는 발동 비용 (0)인 0/2 비행 생물 Ornitho pter를 또한 불러내었다.

안드레는 게임에 나와 있는 모든 카드를 죽 둘러보았다. 현재 그의 Oger, Knight, Hero, 그리고 Healer는 모두 공격이 가능하다. 하지만 Healer가 공격하는 것은 그리 바람직하지 못하다. 그것의 특수 능력 쪽이 그것이 때릴 수 있는 1점보다 훨씬 귀중하기 때문이다. 그가 Healer를 이번 턴에 공격에 내보내게 되면 그는 다음에 그 능력을 사용하기 위해 Healer를 탭할 수 없게 된다. 사라의 Spider는 그의 어떤 생물이 오든 좋아할 것이다. 그도 그럴 것이 Spider는 그의 어떤 생물도 죽일 수 있으며, 반대로 그의 어떤 생물도 Spider를 죽일 수 없기 때문이다. 그는 healer를 사용하여 spider가 주는 피해를 막을 수도 있으나, 사라의 공격에 대비하고 싶었기 때문에 지금은 사용하고 싶지 않았다. 그래서 안드레는 공격하지 않기로 하고 사라에게 턴의 종료를 선언하였다.

사라는 언탭하고 카드를 두장 뽑았다. 그녀는 산을 놓고 당장은 아무 주문도 사용하지 않기로 한다. 대신, 그녀는 Sprites와 Spider, 그리고 Mammoth로 공격하기로 한다. 안드레는 그가 어떻게 방어할 수 있는지를 살폈다. 만약 Hero와 Knight, 그리고 Ogre가 모두 Spider를 막는다면 그들은 그것을 죽일 수 있다. 이때 Hero가 연합 능력을 가지고 있으므로 안드레는 Spider가 주는 피해를 Knight와 Ogre에게 나눠 세 생물 모두 살아남을 수 있게 할 수 있다. 만약 Minotaur가 Mammoth를 막으면 Minotaur는 죽게 되지만, 그에게는 Healer가 있으므로 1점을 막아 그것이 살아있도록 할 수 있다. 마지막으로 Ornithopter는 Sprites를 아무런 문제 없이 막아낼 수 있다. 안드레는, 그의 생물을 하나라도 잃는 일 없고 자신이 피해를 받는 일도 없으면서 상대방의 Spider를 죽일 수 있기를 바라며 그의 방어진을 선언하였다.

그러나, 사라는 또한 그 나름대로의 계획이 있었다. 그녀는 숲을 탭하여 Spider에게 Giant Growth를 걸어

그것이 5/7이 되도록 만들었다: Giant Growth는 targer 생물이 +3/+3되게 하는 발동 비용 (나무)의 인스탄트이다. 다음, 그녀는 산을 탭하여 Lightning Bolt (발동 비용 (불)인 인스탄트)를 Ornithopter에게 날려 그것에게 3점을 주었다. 안드레는 그녀의 순간효과에 아일렌트를 탭한 후 Unsummon (발동 비용 (물)인 인스탄트)으로 respond해서 Ornithopter를 그의 손으로 되돌렸다.

두 플레이어 다 더이상 순간효과를 사용하고 싶어하지 않았기 때문에, 이제 순간효과들은 LIFO - Last In First Out - 룰에 따라 해결되게 된다. 여기서 Lightning Bolt는 제외되는데, 이는 피해를 주는 주문이므로 맨 마지막에 처리된다. 먼저 Unsummon이 Ornithopter를 안드레의 손으로 되돌린다. 그 후 Giant Growth가 Giant Spider를 Giant Giant Spider로 만들어, 5점을 치고 7점까지 막을 수 있게 한다. 마지막으로 Lightning Bolt가 작열하게 되나, 이미 Ornithopter는 게임 상에 없기 때문에 무효화되어 사라의 무덤으로 가게 된다.

이제 순간효과들이 해결 되었으므로, 피해 계산 과정만이 남았다. 안드레는 Spider가 준 피해 5점을 모두 Ogre에게 돌려 그것을 무덤으로 보냈다. Mammoth는 Minotaur에게 3점을 주나 안드레는 Healer를 탭하여 1점을 막아내었다. (Healer의 특수 능력은 피해 resolution시에 쓸 수 있는 유일한 인터럽트가 아닌 순간 효과인 피해 방지이다. 자세한 것은 용어 사전을 참조하도록.) Sprites는 피해를 줄 수 없다. 안드레가 Ornithopter를 자신의 손으로 되돌리긴 했지만, 그것은 전투중 방어가 선언된 직후에도 남아있었다. 이러한 상황에서는 공격측 생물은 저지된 것으로 본다. 고로 Sprites는 안드레에게 피해를 입힐 수도 없고, 싸울 방어측 생물도 없으므로 결국 아무런 피해도 주지 못한다. 안드레는 피해를 입지 않았고, 사라는 턴의 종료를 선언하였다.

안드레는 언탭하고 카드를 뽑았다. 그가 빠른 시일 내에 다시 든든한 방어진을 구축하지 못한다면 위험에 처하게 될 것이다!

■전략

모든 면에서 우리는 새로운 Magic 플레이어가 스스로가 선택한 전략을 수행하는 것을 장려한다. 그러나 당신이 전략 구상을 시작하는데 필요한 팁이 몇가지 있다.

당신의 덱을 최적화하라. 일반적으로 효율적인 덱은 총 5색중 2색이나 3색에다 마법 물체몇 개를 더한 정도의 양상을 띈다. 당신의 덱이 3색 이상의 색을 쓰고 있다면 당신은 적합한 색의 마나를 뽑을 수 없어서 손에 있는 주문을 구사하지 못하는 상황에 자주 봉착하게 될 것이다. 이에 대해 단색 덱은 그 색을 집중 공략하는 전법에 무너지기 쉽다. 예를 들어 특정한 색의 대지를 모두 부순다던지, 그 색깔 생물의 공격을 모두 막아낸다던지 하는 식의 주문들이 있다. 이러한 함정들을 피해가기 위해 당신의 덱에서 사용하는 색을 2,3색으로 줄여라. 당신이 원한다면, 당신이 쓰지 않는 색의 카드를 당신이 사용하는 색의 카드와 교환할 수도 있을 것이다.

마나의 균형을 맞추라. 기본적으로 당신의 덱은 주문 2/3에 대지 1/3정도가 되어야 한다. 플레이 도중 언제나 주문보다 대지가 남는지, 대지보다 주문이 남는지, 혹은 둘이 균형을 맞추고 있는지 관찰하여야 한다. 그리하면 당신이 덱에서 대지를 빼야 할 것인지, 혹은 추가해야 할 것인이 알 수 있을 것이다.

덱 내에서의 카드 연속기를 파악하라. 몇몇 카드는 서로 상승효과를 낸다. 이에 반해 몇몇 카드는 - 가끔은 같은 색의 카드라도 - 서로 상치되는 효과를 가진다. 당신의 카드들이 연동하여 보다 나은 효과를 내도록 하는 방법을 연구하라.

모든 경우에 대비하라. 특히 당신이 Magic을 시작한지 얼마 되지 않았을 경우, 언제나 당신의 상대방이 당신이 모르는 카드를 가지고 있을 것이라 가정하라. 당신이 처음 본다는 이유만으로 그 카드가 엄청난 것일 것이라 생각하진 말자. 당신의 상대방이 당신이 본적이 없는 카드를 가지고 있다면, 그것을 들고 자세히 읽은 후에 경기를 계속하도록 하라.

■House Rule

당신이 상기의 룰 중 마음에 들지 않는 것이 있든지, 이 룰 만으로는 커버할 수 없는 상황이 발생하는 경우에는 당신만의 'house rule'을 만들어도 상관없다. 우리는 전혀 꺼리지 않는다; 사실, 우리는 그 사항을 장려하고 있다. 하지만 당신은 당신이 다른 곳에서 다른 사람과 플레이 할 경우를 대비하여 공식 룰이 어떤가는 확실히 알고 있어야 한다. 몇몇 일반적인 house rule은 다음과 같다.

▶당신이 원하지 않으면 앤티를 걸지 않아도 된다.
▶앤티게임에서 승자는 패자에게 딴 카드를 되돌려 주리라 제안해야 한다.
▶'대지없는 찌게' 만약 당신이 처음 뽑은 7장 중 대지가 하나도 없다면, 당신은 그것을 다시 섞고 뽑을 수 있다.
▶'대지만의 찌게' 위와 같지만 주문이 하나도 없는 경우이다.
▶게임을 같이 하는 사람끼리는 덱구성에 있어서 일정한 룰을 지키는 것이 좋다. 어떤 특정한 룰을 적용할까에 대해서는 이견이 분분하지만, 몇가지 일반적인 원칙들은 신참들이 모든 카드를 다섯장씩 가지고 있는 "카드 제왕"에게 대항하는 수단을 제공해 줄 것이다.
▶각 경기의 승자는 주말의 즐거운 모임을 위한 피자를 사는데 1달러씩을 기부해야 한다!

House rule들은 게임의 모든 면을 커버할 수 있고, 종종 그 이상의 구실을 한다. 당신의 그룹에 신참이 들어왔을 경우 경기를 시작하기에 앞서 모든 hause rule에 대한 설명이 있어야 한다는 사실을 유의하라.

■용어 사전 / 참고

용어 사전에는 단어에 대한 정의만 들어있는 것은 아니다: 거기에는 많은 단어에 대한 추가적인 정보도 들어있다. 이들 정보의 대부분은 기본 룰 설명에서 다루기에는 너무 복잡하거나 기술적인 것들이지만 당신이 반드시 알아두어야 할 것들이기도 하다.

•공격

'공격'은 당신이 당신의 메인 단계에서 행할 수 있는 행동 중 하나이다. 당신은 한 턴에 한번의 공격밖에 수행

할 수 없으며, 당신은 당신의 상대방을 당신의 생물로 공격해야 한다. 공격 도중에는 소서리나 그 밖의 지속물 주문을 사용할 수 없다. 완전한 공격의 순서는 다음과 같다.

① 공격을 선언한다. 이것은 당신의 상대방이 공격 전에 일어나는 효과를 쓸 수 있는 마지막 기회이다.
② 당신의 공격용 생물을 선언하고 탭시킨다.
③ 어느 플레이어든 순간효과를 사용할 수 있다.
④ 당신의 상대방이 방어진을 선언한다. 방어는 생물을 탭하지 않아도 되지만, 탭되어있는 생물은 방어하러 나갈 수 없다.
⑤ 어느 플레이어든 순간효과를 사용할 수 있다. 만일 이 시점에서 순간효과가 방어측 생물을 없애거나 탭시켜버린다 하더라도 공격측 생물은 저지된 것으로 본다. 탭된 방어측 생물은 그것이 저지하고 있는 공격측에게 피해를 주지도, 피해를 받지도 않는다.
⑥ 피해를 판정한다. 플레이어들은 인터럽트나 피해 방지 효과만을 사용할 수 있다. 다른 순간효과는 사용할 수 없다. 피해 방지난을 참조하라.
⑦ 치명상을 입은 생물이 재생되지 않았을 경우 무덤으로 간다. 생물이 무덤으로 갈 때 일어나는 효과들이 발동한다.

• 매장

매장되는 카드는 재생의 기회 없이 곧장 무덤으로 가게 된다.

• Basic 대지

대지난을 참조하라.

• 발동 비용

어떤 카드가 다른 다른 주문의 발동 비용에 대해 언급하고 있다면, 그것은 색깔에 관계 없이 그 주문을 발동시키는데 필요한 마나의 총 수를 가리킨다. 그러한 목적을 위해 쓰일 경우 캐스팅 코스트가 (2)(나무)(나무)인 주문은 (4)로 취급된다. 만약 문제의 주문이 아직 채 발동하지 않는 캐스팅 코스트 (X)의 주문이라면, X는 0으로 취급한다. 토큰 생물 (토큰란 참조)의 캐스팅 코스트는 0이다.

• 색

카드의 색은 카드의 우측 상단에 표시되어 있는 그 카드의 캐스팅 코스트에 의해 결정된다. 만일 카드의 캐스팅 코스트가 두가지 색 이상이면 그 카드는 그 두가지 색 모두라고 간주한다. 만일 카드가 마법 물체나 대지처럼 특별한 색의 마나를 필요로 하지 않거나 아예 캐스팅 코스트를 필요로 하지 않을 경우, 그 카드는 무색이라 간주한다. Magic내에서의 색은 흑색, 청색, 녹색, 적색, 그리고 백색이다. 무색은 색으로 간주하지 않는다.

특정 원천에 의한 피해는 그 원천과 같은 색을 가진다. 원천이 주는 피해난을 참조하라.

• 조종자

일반적으로 어떤 주문의 조종자는 그 주문을 발동시킨 사람이다. 그러나 몇가지 경우 주문이나 효과가 당신으로 하여금 당신의 상대방의 카드에 대한 조종권을 주는 경우가 있다. 이렇게 된 경우 당신은 그 카드 자체의 조종권만을 가지게 된 것이다. 당신은 그 카드 위에 이미 놓여져 있는 부여마법을 조종할 수 없다. 만약 카드에 '당신'이라고 씌어져 있다면 이것은 그 카드의 조종자를 의미한다. 만약 그것이 카드의 주인을 의미할 경우에는 카드에 특별히 '소유자'라 되어 있다. 일시적으로 다른 플레이어에게 조종되고 있던 카드는 그것이 게임에서 나가거나, 조종권을 바꾸고 있던 효과나 부여마법이 벗겨지거나, 게임이 끝나는 것 등에 의해 그 원 주인의 손이나 무덤으로 간다.

• 무효화 (동사)

주문이나 효과를 무효화한다는 것은 그것이 발동되는 것을 막는다는 것을 의미한다. 무효화된 주문은 무덤으로 가게 된다. 하지만 그 스펠을 발동시킨 사람은 캐스팅 코스트를 물어야 한다. 무효화된 주문은 성공적으로 발동된 것이 아니다.

• 카운터 (명사)

카운터는 몇몇 카드에 대해 특정 사항을 기억하기 위한 보조 도구로 사용된다. 카운터는 동전이건, Poker용 chip이건, 종이 쪽지 등 뭐든 사용할 수 있다. (토큰란 참조)

• 피해 방지

당신의 생물이 피해를 입었을 때 당신은 그 피해를 막거나, 다른 곳으로 돌리거나, 생물 자체를 재생할 수 있는 기회를 가지게 된다. 그러나 당신은 순간효과의 연쇄군이 모두 해결될 때까지 이 능력을 사용할 수 없다. 46p의 Resolving 순간효과란을 참조하라. 피해 방지 효과는 피해 그 자체를 목표로 삼지 피해를 주는 원천을 목표로 삼지는 않는다. 목표난을 참조하라.

피해 resolution 과정 동안은 피해 방지와 인터럽트 효과만을 사용할 수 있다.

• 무덤

당신의 무덤은 게임중 당신이 버린 카드의 집합으로, 언제나 위를 보게 놓는다. 무덤 내의 카드는 그저 카드일 뿐이다. 그들은 마법 물체도, 생물도 아니다. 하여간 그들은 게임 내에 있었을 때 가지고 있었던 정체성을 잃는다. 이 룰에 위배되는 카드는 카드에 직접 그렇게 씌어져 있다. 무덤 내에 있는 카드들은 자신들이 게임 안에 있을때 어떤 부여마법나 카운터가 그 위에 있었는지에 대해 기억하지 못한다. 그들은 치료되거나 재생되지 못한다. 피해 방지난과 매장, ('게임에서 제외'란 참조) 당신은 당신 상대방의 무덤을 언제라도 참조할 수 있다.

• 대지

대지는 일반적으로 마나를 만들어내는 종류의 카드이다. 당신은 당신 턴동안 단 하나의 땅만을 내려놓을 수 있다. 대지는 무색이며 지속물이나 주문은 아니다. 특정 주문이 어떤 대지를 Basic 대지 - 숲, 섬, 산, 평원, 그리고 늪 - 로 바꾸면 그 대지는 그 본래 능력을 잃고, 나오는 마나를 포함 그 basic 대지의 모든 특성을 가지게 된다.

• 마나 풀

당신이 마나를 만들어 낼 때(대지를 탭하거나 그 외의 여러 방법으로), 그 마나는 곧바로 당신의 마나 풀 -

마나를 보관하는 가상의 장소 - 로 가게 된다. 당신은 당신의 마나 풀에 있는 마나를 사용하여 주문을 외우게 된다. 당신의 마나 풀은 각 단계의 끝과 전투의 시작, 끝에서 비워지게 된다. 만약 이 때 사용하지 않은 마나가 마나 풀에 남아있었을 경우 당신은 당신이 사용하지 않은 마나 하나당 1점의 피해를 맞게 된다. 이런 피해를 마나 폭주이라고 한다. 마나 폭주는 무색 피해이다.

• 지속물

게임 내에 나와있는 모든 마법 물체와 대지, 생물, 그리고 부여마법은 지속물이며, 게임 내의 모든 토큰도 지속물을 나타낸다 (토큰난을 참조하라). 지속물이 되는 주문은 그것이 성공적으로 발동되었을때만 지속물로 간주한다.

• Play (in play)

게임에서의 당신의 영역이나 당신 상대방의 영역에 있는 카드들은 '플레이 내에 있다'라고 말한다. 각 플레이어의 손이나, 카드 패나 무덤에 있는 카드들은 플레이 내에 있는 것이 아니다. '게임에서 제외'된 카드도 역시 플레이 내에 있는 것이 아니다. 카드 내에 특별한 지시가 없는 이상 플레이 내에 있지 않는 카드들은 목표가 필요한 주문의 목표가 될 수 없다. 목표난을 참조하라.

• 공격력

생물의 공격력은 그 생물이 전투중에 줄 수 있는 피해의 양이다. 이것은 생물 카드의 우측 하단에 있는 두 숫자 중 앞쪽 숫자이다. 만약 주문이나 효과가 생물의 공격력 를 0이하로 만들면 그 생물은 피해를 주지 못한다.

• '게임에서 제외'

주문이나 효과가 어떤 카드를 '게임에서 제외'하면, 그 카드는 무덤으로 가지 않는다. 대신 그것은 게임이 끝날때까지 한쪽 구석에 놓여지게 된다. 무덤에 영향을 주는 주문이나 효과는 이러한 카드에게 영향을 주지 못한다. 토큰항을 참조하라.

• 희생(Sacrifice)

몇몇 카드는 특정 효과의 활성화 비용의 일환으로 당신이 게임 안에 있는 카드를 희생시키도록 지시한다. 당신은 당신이 조종하고 있는 카드만을 희생시킬 수 있으며, 또한 이미 무덤으로 가게 되어 있는 카드를 희생시키는 것은 불가능하다. 희생된 카드는 곧바로 매장되며 재생의 기회는 없다. 희생은 비용의 일종이므로 이것은 당신이 이를 선언함과 동시에 이루어지게 된다. 이는 다른 효과에 의해 방해받지 않는다. 만약 희생을 요구하는 카드가 무효화되거나 파괴되어도 희생은 수행해야 한다. 희생은 목표물을 가지는 효과가 아니다. 목표항을 참조하라.

• 피해의 원천

주어진 량의 피해에 대한 원천은 그 피해를 준 카드이다. 이때 다른 카드의 도움을 받았는가의 여부는 관계가 없다. 예를 들어, 당신이 당신의 Grizzly Bears의 공격력을 높이기 위해 Firebreathing 부여마법을 붙였다고 하자. 이 때 bears가 준 피해는, 비록 Firebreathing이 도와주긴 했지만, 모두 bears로부터 온 것으로 본다. 그렇기 때문에 비록 Firebreathing의 색이 적색이라 하여도 bears의 색이 녹색이기 때문에, bears가 준 총 피해는 모두 녹색 원천으로부터의 것이 된다.

• 소환 후유증

만일 당신의 생물을 이번 턴 처음에 당신이 조종하고 있지 않았다면, 그 생물나 생물을 나타내는 토큰은 이번 턴에 공격을 하거나 탭 심볼이 있는 특수능력을 사용할 수 없다 (토큰란을 참조하라.) 이러한 무력증을 소위 '소환 후유증'라고 한다. 소환 후유증으로 고생하고 있는 생물도 방어는 할 수 있다.

• 목표

목표란 주문이 지정하는 특정한 카드, 토큰, 혹은 플레이어를 말한다. 몇몇 주문들은 하나나 그 이상의 목표를 요구하며, 당신은 각 주문에 대한 합법적인 목표가 없을 때에는 이러한 주문을 사용할 수 없다. 일반적으로, 필요한 목표의 종류는 명확하다. 예를 들어 "마력부여 (대지)"는 반드시 대지에만 써야 한다. 게임에 나와 있는 모든 생물에게 영향을 미치는 경우 같이 일정한 종류의 카드 전체에게 영향을 미치는 주문은 목표를 필요로 하지 않으므로, 어느때나 쓰일 수 있다. 만일 주문이 지속물을 목표로 할 경우 그 주문은 그 지속물이 성공적으로 발동되기 전에는 사용될 수 없다. 지속물난을 참조하라. 만일 한 주문이 특정 단일 카드를 목표로 하고, 그 카드가 주문이 채 발동되기 전에 게임에서 사라지거나 목표에 부적합하게 변하였을 경우 그 주문은 '꺼져버리게' 되어 아무런 효과도 나타내지 못한다. 만약 주문이 복수의 카드를 목표로 하고 그 카드중 일부가 게임에서 사라지거나 목표에 부적합하게 변하였을 경우에도, 주문은 원래 목표로 지정되었던 카드중 여전히 게임에 남아있는 합법적인 것들에 대해서는 유효하다. 공격이나 방어등의 생물 전투는 목표가 있는 효과로 보지 않는다.

• 토큰

이따금씩 카드가 생물등의 지속물을 표시할 토큰을 사용하라고 요구할 때가 있다. 코인이나 Poker chip, 카드 등 당신이 원하는 것이라면 무엇이든 토큰으로 사용할 수 있지만, 위 아래의 구별이 확실해서 탭상태를 잘 표시할 수 있는 것이 좋다. 이들 토큰은 지속물로써, 그 종류의 지속물에게 영향을 미치는 주문이나 효과에 영향을 받지만, 카드로는 치지 않는다. 만일 어떤 종류의 효과건 그것이 토큰을 게임에서 제하게 되는 경우가 있으면, 그 토큰은 '게임에서 제외' 된다. 당신은 토큰을 무덤으로 보낸다든지, 손으로 되돌린다든지, 하여간 게임 밖에서는 유지시킬 수 없다.

• 승리

만일 각 플레이어의 엔드 단계나 전투의 시작, 혹은 끝에서 당신의 상대방의 생명점이 0이나 그 미만이었을 경우, 당신의 승리가 된다. 만일 그 외의 단계에서 플레이어의 생명점이 0이하가 되었다면 그 플레이어는 그 단계가 끝날때까지 생명점을 1이상으로 올리지 않으면 안된다. 만일 플레이어가 같은 단계에서 생명점이 둘 다 0이하가 되었다면 게임은 비기게 되고 앤티는 각각 주인의 손에 남게 된다. 당신이 카드를 뽑아야 할 때에 뽑을 수 없으면 당신은 당장 게임에서 지게 된다.

Card List

Abomination(증오의 흉물) ··증오의 흉물의 소환

전투가 끝날 때 증오의 흉물을 저지하거나 저지된 녹색과 백색 생물을 파괴한다.

Air Elemental(공기의 정령) ·····정령의 소환

비행

Alabaster Potion(순백의 물약) ····인스턴트

목표 플레이어에게 생명점 X점을 주거나 어떤 생물이나 플레이어에게의 피해 X점을 방지한다.

Aladdin's Lamp(알라딘의 램프) ···마법 물체

Ⓧ, Ⓣ: 카드패의 맨 위에서 카드 한 장을 가져오는 대신, 카드 X장을 가져와서 한 장만을 손에 골라 넣고 나머지는 섞어서 카드패의 맨 밑에 넣는다. X는 0이 될 수 없다.

Aladdin's Ring(알라딘의 반지) ····마법 물체

⑧, Ⓣ: 알라딘의 반지는 목표 생물이나 플레이어에게 피해 4점을 입힌다.

Ali Baba(알리바바) ··········알리바바의 소환

Ⓡ : 목표 벽을 탭시킨다.

Amrou Kithkin(암로 키스킨) ··키스킨의 소환

공격력이 2를 초과하는 생물은 키스킨을 저지하도록 지정될 수 없다.

Amulet of Kroog(크루그의 부적)··마법 물체

①, Ⓣ: 어떤 생물이나 플레이어에게의 피해 1점을 방지한다.

Angry Mob(폭도) ················폭도의 소환

돌진

당신의 턴에 폭도는 상대방이 조종하는 전체 늪의 수에 2를 더한 것과 같은 공격력과 방어력을 갖는다. 다른 사람의 턴에 폭도는 2/2의 공격력과 방어력을 갖는다.

Animate Artifact(마법물체 생명부여)

························마법 부여: 마법 물체

목표 마법 물체는 그 발동 비용과 같은 공격력과 방어력을 가지는 마법 생물이 된다. 목표는 원래의 능력들을 모두 가지고 있다. 마법물체 생명부여는 마법 생물에게 영향을 미치지 않는다.

Animate Dead(시체 생명부여)

························마법 부여: 죽은 생물

아무 무덤에서나 목표 생물을 가져와서 -1/-0을 더한 상태로 당신의 조종하에 바로 플레이에 들여온다. 이 생물은 지금 막 소환된 것처럼 취급한다. 시체 생명부여가 제거되면 그 생물을 소유자의 무덤에 매장한다.

Animate Wall(벽 생명부여) ····마법 부여: 벽

목표 벽은 이제 공격할 수 있다.

Ankh of Mishra(미쉬라의 앵크) ···마법 물체

한 플레이어가 대지 한 개를 플레이에 들여올 때마다 미쉬라의 앵크는 그 플레이어에게 피해 2점을 입힌다.

Apprentice Wizard(견습마법사)

······························마법사의 소환

Ⓤ, Ⓣ: 당신의 마나 풀에 을 더한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

Armageddon(아마게돈) ···············소서리

모든 대지를 파괴한다.

Amageddon Clock(종말의 시계)···마법 물체

당신의 업킵 단계에 종말의 시계 위에 종말 카운터 한 개를 올린다. 당신의 업킵 단계가 끝날 때 종말의 시계는 각 플레이어에게 피해 X점을 입히는데, X는 종말의 시계 위에 올려진 종말 카운터의 갯수이다. 누구의 업킵 단계에서라도 어느 플레이어나를 지불하여 종말의 시계 위에서 종말 카운터 한 개를 제거할 수 있다.

Ashes to Ashes(다시 흙으로) ········소서리

다시 흙으로는 마법 생물이 아닌 목표 생물 둘을 게임에서 제거하고 당신에게 피해 5점을 입힌다.

Ashnod's Battle Gear(애쉬노드의 전투복)

································마법 물체

②, Ⓣ: 당신이 조종하는 목표 생물은 애쉬노드의 전투복이 탭되어 있는 한 +2/-2를 얻는다. 당신의 언탭 단계에 애쉬노드의 전투복을 언탭하지 않을 수 있다.

Aspect of Wolf(늑대모습) ···마법 부여:생물

목표 생물의 공격력과 방어력을 당신이 조종하는 숲 갯수의 절반만큼 증가시킨다. 공격력은 나머지를 내림하고 방어력은 나머지를 올림한다.

Backfire(후폭풍) ···········마법 부여: 생물

목표 생물이 당신에게 피해 1점을 입힐 때마다 후폭풍은 그 생물의 조종자에게 피해 1점씩을 입힌다.

Bad Moon(불길한 달) ·············부여 마법

모든 흑색 생물은 +1/+1을 얻는다.

Balance(균형)························소서리

각 플레이어들은 모든 플레이어가 조종하는 대지의 갯수가 같아지도록 각자 알맞게 대지를 희생한다. 가장 적은 갯수의 대지를 조종하는

플레이어는 아무 것도 회생시키지 않아도 된다. 같은 방식으로 손에 든 카드의 갯수와 플레이에 있는 생물의 갯수도 같게 한다.

Ball Lightning(구형번개) …구형번개의 소환

돌진 능력

구형번개는 플레이에 들어온 그 턴에 바로 공격할 수 있다. 어느 턴이든지 끝날 때 구형번개를 매장한다.

Battering Ram(공성추) ………마법 생물

공격할 때 연합 능력

전투가 끝날 때 공성추를 저지한 모든 벽들을 파괴한다.

Benalish Hero(베날리아의 영웅) ‥영웅의 소환

연합

Bird Maiden(새 아가씨) ….새 아가씨의 소환

비행

Birds of Paradise(낙원의 새) ·마나새의 소환

비행

Ⓣ : 당신의 마나 풀에 아무 색깔이나 마나 한 개를 더한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

Black Knight(흑기사) ………기사의 소환

백색으로부터의 보호, 선제공격

Black Mana Battery(흑색마나 저장소) ………………………………마법 물체

②, Ⓣ : 흑색마나 저장소 위에 저장 카운터 한 개를 올린다.

Ⓣ : 당신의 마나 풀에 를 더하고 원하는 만큼 저장 카운터를 제거한다. 당신의 마나 풀에 흑색마나 저장소로부터 제거된 카운터의 갯수마다 를 더한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

Black Vise(어둠의 죔틀) ………마법 물체

목표 상대방의 업킵 단계가 끝날 때 어둠의 죔틀은 그 플레이어가 손에 든 4장을 초과하는 카드마다 피해 1점씩을 입힌다.

Black Ward(수호: 흑색) …..마법 부여: 생물

목표 생물은 흑색으로부터 보호를 얻는다. 수호: 흑색에 의해 부여된 보호는 수호: 흑색을 파괴하지는 않는다.

Blessing(축복) …………마법 부여: 생물

Ⓦ : 축복이 부여된 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +1/+1을 얻는다.

Blight(황폐화) …………마법 부여: 대지

목표 대지가 탭되면 턴이 끝날 때 그 대지를 파괴한다.

Blood Lust(피의 유혹) …………인스턴트

목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +4/-4를 얻는다. 이것이 생물의 방어력을 1 미만이 되게 하면 생물의 방어력은 1이 된다.

Blue Elemental Blaster(청색원소 폭발) ………………………………인터럽트

목표 적색 주문을 무효화하거나 목표 적색 지속 물을 파괴한다.

Blue Mana Battery(청색마나 저장소) ………………………………마법 물체

②, Ⓣ : 청색마나 저장소 위에 저장 카운터 한 개를 올린다.

Ⓣ : 당신의 마나 풀에 를 더하고 원하는 만큼 저장 카운터를 제거한다. 당신의 마나 풀에 청색마나 저장소로부터 제거된 카운터의 갯수마다 를 더한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

Blue Ward(수호: 청색) ……마법 부여: 생물

목표 생물은 청색으로부터 보호를 얻는다. 수호 : 청색에 의해 부여된 보호는 수호 : 청색을 파괴하지는 않는다.

Bog Imp(늪지 새끼마귀) …..새끼마귀의 소환

비행

Bog Wraith(늪지 레이스) …..레이스의 소환

늪 잠입

Bottle of Suleiman(술레이만의 병) ………………………………마법 물체

① : 술레이만의 병을 회생한다. 동전을 던져서 상대방이 선택한 앞면 혹은 뒷면이 나왔다면 술레이만의 병은 당신에게 피해 5점을 입힌다. 그 반대라면 지니 토큰 한 개를 플레이에 들여온다. 이 토큰은 비행 능력이 있는 5/5 마법 생물로 취급한다.

Brainwash(세뇌) ………마법 부여: 생물

목표 생물은 그 조종자가 추가적으로 을 지불하지 않는 한 공격할 수 없다.

Brass Man(황동인간) …………마법 생물

황동인간은 당신의 언탭 단계에 언탭되지 않는다.

① : 황동인간을 언탭시킨다. 이 능력은 당신의 업킵 단계에만 사용한다.

Bronze Tablet(청동명판) ………마법 물체

탭된 상태로 플레이에 들어온다.

④, Ⓣ : 청동명판과 상대방이 소유하는 목표 카드를 게임에서 제거한다. 당신은 상대방의 카드를 갖게 되고 상대방은 청동명판을 갖게된

Card List

다. 상대방은 생명점 10점을 지불하여 이 교환을 방지할 수 있다. 그렇게 한다면 청동명판을 파괴한다. 피해를 방지하거나 방향을 돌리는 효과는 이 생명점의 손실을 무효화할 수 없다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다. 만약 앤티를 걸고 하는 게임이 아니라면 플레이하기 전에 당신의 덱에서 청동명판을 제거한다.

Brothers of Fire(불의 형제)····형제의 소환

①Ⓡ Ⓡ : 불의 형제는 목표 생물이나 플레이어에게 피해 1점을 입히고 당신에게도 피해 1점을 입힌다.

The Brute(야수성)··········마법 부여: 생물

목표 생물은 +1/+0을 얻는다.

Ⓡ Ⓡ : 야수성이 부여된 목표 생물을 재생한다.

Burrowing(땅굴파기)·········마법 부여: 생물

목표 생물은 산 잠입 능력을 얻는다.

Carnivorous Plant(식인식물)·····벽의 소환

Carrion Ants(송장 개미)········개미의 소환

① : 턴이 끝날 때까지 +1/+1

Castle(성곽)······················부여 마법

당신이 조종하는 언탭된 생물들은 공격하지 않을 때 +0/+2를 얻는다.

Cave People(혈거민)··········혈거민의 소환

공격할 때 혈거민은 턴이 끝날 때까지 +1/-2를 얻는다.

①Ⓡ Ⓡ , Ⓣ :목표 생물은 턴이 끝날 때까지 산 잠입 능력을 얻는다.

Celestial Prism(천상의 프리즘)···마법 물체

② , Ⓣ : 당신의 마나 풀에 아무 색깔이나 마나 한 개를 더한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

Channel(변환)························소서리

턴이 끝날 때까지 당신의 마나 풀에 마나 한 개당 생명점 1점의 비용으로 무색 마나를 더할 수 있다. 이 추가는 인터럽트로 사용한다. 피해를 방지하거나 방향을 돌리는 효과는 이 생명점의 손실을 무효화할 수 없다.

Chaoslace(적색화)··················인터럽트

목표 주문이나 목표 지속물의 색깔을 적색으로 바꾼다. 발동, 탭, 유지, 또는 목표의 특별 능력을 사용하기 위한 비용은 바뀌지 않는다.

Circle of Protection: Artifacts (보호진: 마법물체)··················부여 마법

① : 한 개의 마법 물체 원천으로부터 당신에게로의 모든 피해를 방지한다. 한 원천이 한 턴에 두 번 이상 당신에게 피해를 입힐 경우 당신은 매번 를 지불하여 그 피해를 방지할 수 있다.

Circle of Protection: Black(보호진: 흑색) ································부여 마법

① : 한 개의 흑색 원천으로부터 당신에게로의 모든 피해를 방지한다. 한 원천이 한 턴에 두 번 이상 당신에게 피해를 입힐 경우 당신은 매번 을 지불하여 그 피해를 방지할 수 있다.

Circle of Protection: Blue(보호진: 청색) ································부여 마법

① : 한 개의 청색 원천으로부터 당신에게로의 모든 피해를 방지한다. 한 원천이 한 턴에 두 번 이상 당신에게 피해를 입힐 경우 당신은 매번 을 지불하여 그 피해를 방지할 수 있다.

Circle of Protection: Green (보호진: 녹색)·····················부여 마법

① : 한 개의 녹색 원천으로부터 당신에게로의 모든 피해를 방지한다. 한 원천이 한 턴에 두 번 이상 당신에게 피해를 입힐 경우 당신은 매번 을 지불하여 그 피해를 방지할 수 있다.

Circle of Protection: Red(보호진: 적색) ································부여 마법

① : 한 개의 적색 원천으로부터 당신에게로의 모든 피해를 방지한다. 한 원천이 한 턴에 두 번 이상 당신에게 피해를 입힐 경우 당신은 매번 을 지불하여 그 피해를 방지할 수 있다.

Circle of Protection: White(보호진: 흰색) ································부여 마법

① : 한 개의 백색 원천으로부터 당신에게로의 모든 피해를 방지한다. 한 원천이 한 턴에 두 번 이상 당신에게 피해를 입힐 경우 당신은 매번 을 지불하여 그 피해를 방지할 수 있다.

Clay Statue(토우)················마법 생물

② : 재생

Clockwork Avian(태엽 새)·········마법 생물

비행

태엽 새가 플레이에 들어올 때 그 위에 +1/+0 카운터 4개를 올린다. 태엽 새가 공격하거나 저지하도록 지정된 전투가 끝날 때마다 카운터 한 개를 제거한다.

Ⓧ , Ⓣ : 태엽 새 위에 +1/+0 카운터 X개를 올린다. 태엽 새 위에 카운터를 7개를 초과하여 올려놓을 수는 없다. 이 능력은 당신의 업

킵 단계에만 사용한다.

Clockwork Beast(태엽 야수)……마법 생물

태엽 야수가 플레이에 들어올 때 그 위에 +1/+0 카운터 7개를 올린다. 태엽 야수가 공격하거나 저지하도록 지정된 전투가 끝날 때마다 카운터 한 개를 제거한다.

Ⓧ, Ⓣ : 태엽 야수 위에 +1/+0 카운터 X개를 올린다. 태엽 야수 위에 7개를 초과하여 카운터를 올려놓을 수는 없다. 이 능력은 당신의 업킵 단계에만 사용한다.

Cockatrice(코카트리스)…코카트리스의 소환

비행

전투가 끝났을 때 코카트리스가 저지하거나 저지된, 벽이 아닌 모든 생물을 파괴한다.

Colossus of Sardia(사르디아의 거상)·마법 생물

돌진

사르디아의 거상은 당신의 언탭 단계에 언탭되지 않는다.

⑨ : 사드디아의 거상을 언탭시킨다. 이 능력은 당신의 업킵 단계에만 사용한다.

Conservator(보존기)……………마법 물체

③, Ⓣ : 당신에게의 피해를 2점까지 방지한다.

Control Magic(조종 마법)…마법 부여: 생물

목표 생물의 조종권을 얻는다.

Conversion(전환)…………………부여 마법

모든 산은 기본 평원이 된다.

당신의 업킵 단계에 Ⓦ Ⓦ를 지불하지 않으면 전환을 파괴한다.

Coral Helm(산호 투구)……………마법 물체

③ : 당신의 손에서 무작위로 카드 한 장을 버려 턴이 끝날 때까지 목표 생물에게 +2/+2를 준다.

Cosmic Horror(우주 호러)…….호러의 소환

선제공격

당신의 업킵 단계에 ③ Ⓑ Ⓑ를 지불하지 않으면 우주 호러를 파괴한다. 당신이 이 방식으로 우주 호러를 파괴했다면 우주 호러는 당신에게 피해 7점을 입힌다.

Counterspell(주문 무효화)………인터럽트

목표 주문을 무효화한다.

Craw Wurm(크로우 웜)……………웜의 소환

Creature Bond(생명의 끈)··마법 부여: 생물

목표 생물이 무덤으로 가면 생명의 끈은 그 생물의 조종자에게 그 생물의 방어력과 같은 피해를 입힌다.

Crimson Manticore(붉은 만티코아)

……………………………만티코아의 소환

비행

Ⓡ, Ⓣ : 만티코아는 공격하거나 저지하는 목표 생물에게 피해 1점을 입힌다.

Crumble(붕괴)……………………인스턴트

목표 마법 물체를 매장한다. 마법 물체의 조종자는 그 마법 물체의 발동 비용과 같은 생명점을 얻는다.

Crusade(성전)……………………부여 마법

모든 백색 생물은 +1/+1을 얻는다.

Crystal Rod(수정 막대)…………마법 물체

① : 성공적인 청색 주문을 걸때마다 생명점 1점을 얻는다. 이 효과는 그 주문이 발동될 때 (같은 턴이라면 나중에 사용할 수도 있다). 청색 주문 한 개당 한 번만 사용한다.

Cursed Land(저주받은 땅)··마법 부여: 대지

저주받은 땅은 목표 대지의 조종자의 업킵 단계에 그 조종자에게 피해 1점을 입힌다.

Cursed Rack(저주받은 고문대)….마법 물체

목표 상대방은 자신의 디스카드 단계에 4장이 되도록 카드를 버린다.

Cyclopean Mummy(외눈 미이라)·미이라의 소환

미이라가 플레이에서 무덤으로 가게 되면 미이라를 게임에서 제거한다.

Dancing Scimitar(춤추는 언월도)·마법 물체

비행 능력

Dark Ritual(어둠의 의식)…………인터럽트

당신의 마나풀에 Ⓑ Ⓑ Ⓑ를 더한다.

Death Ward(기사 회생)…………인스턴트

목표 생물을 재생시킨다.

Death Grip(죽음의 손아귀)………부여 마법

Ⓑ Ⓑ : 목표 녹색 주문을 무효화한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

Deathlace(흑색화)………………인터럽트

목표 주문이나 목표 지속물의 색깔을 흑색으로 바꾼다. 발동, 탭, 유지, 또는 목표의 특별 능력을 사용하기 위한 비용은 바뀌지 않는다.

Desert Twister(사막의 회오리)……소서리

목표 지속물을 파괴시킨다.

Detonate(폭파)……………………소서리

목표 마법 물체를 매장한다. 폭파는 그 마법 물체의 조종자에게 피해 X점을 입히는데 X는 그 마법 물체의 발동 비용이다.

Card List

Diabolic Machine(악마의 기계) …마법 생물

③ : 재생

Dingus Egg(정체불명의 알) ………마법 물체

한 개의 대지가 플레이에서 무덤으로 갈 때마다 정체불명의 알은 그 대지의 조종자에게 피해 2점을 입힌다.

Disenchant(마법력소거) …………인스턴트

목표 부여 마법이나 마법 물체를 파괴시킨다.

Disintegrate(원자분해) ……………소서리

원자분해는 목표 생물이나 플레이어에게 피해 X점을 입힌다. 그 목표는 턴이 끝날 때까지 재생될 수 없다. 이번 턴에 그 목표가 치명적인 피해를 받았다면 그 목표를 게임에서 완전히 제거한다.

Disrupting Scepter(파멸의 홀)…마법 물체

③ ,T: 목표 플레이어는 자신의 손에서 카드 한 장을 골라 버린다. 이 능력은 당신의 턴에만 사용한다.

Divine Transformation(신성한 변화)

……………………………마법 부여: 생물

목표 생물은 +3/+3을 얻는다.

Dragon Engine(드래곤 엔진) ……마법 물체

② : 턴이 끝날 때까지 +1/+0

Dragon Whelp(새끼 드래곤) …드래곤의 소환

비행 능력

Ⓡ : 턴이 끝날 때까지 +1/+0. 당신이 이 방식으로 한 턴에 Ⓡ Ⓡ Ⓡ 이상을 지불한다면 턴이 끝날 때 새끼 드래곤을 매장한다.

Drain Life(생명 흡수) ………………소서리

생명 흡수는 목표 생물이나 플레이어에게 당신이 발동 비용에 추가적으로 지불하는 마다 피해 1점을 입힌다. 그리고 나서 당신은 입히는 피해 1점마다 생명점 1점을 얻는다. 당신은 생명흡수가 피해를 입히는 생물의 방어력이나 플레이어의 총 생명점 이상의 생명점을 얻을 수는 없다.

Drain Power(마력 흡수)……………소서리

목표 플레이어는 자신의 대지에서 가능한 모든 마나를 얻어내야 한다. 그리고 나서 목표 플레이어의 마나 풀에 있는 모든 마나는 당신의 마나 풀로 빨려 들어온다.

Drudge Skeletons(악착스런 해골) ‥해골의 소환

Ⓑ : 재생

Durkwood Boars(덕우드 멧돼지)

……………………………멧돼지의 소환

Dwarven Warriors(드워프 전사)

……………………………드워프의 소환

T: 공격력이 2 이하인 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 저지불가능이 된다. 이후에 다른 효과들을 사용하여 그 생물의 공격력을 3 이상으로 증가시킬 수 있다.

Earth Elemental(대지의 정령) ·정령의 소환

Earthquake(지진) …………………소서리

지진은 각 플레이어와 비행 능력이 없는 각 생물에게 피해 X점을 입힌다.

Ebony Horse(흑마) ……………마법 물체

② , Ⓣ : 당신이 조종하고 공격하는 목표 생물을 언탭시킨다. 그 생물은 이번 턴의 전투에서 피해를 입히지도 않고 입지도 않는다.

El-Hajj j(엘하자즈) ………엘하자즈의 소환

엘하자즈가 입히는 피해 1점마다 생명점 1점을 얻는다. 당신은 이 방식으로 엘하자즈가 피해를 입히는 생물의 방어력이나 플레이어의 총 생명점 이상의 생명점을 얻을 수는 없다.

Elder Land Wurm(고대의 웜) …··웜의 소환

돌진

저지자로 지정될 때까지 공격할 수 없다.

Elven Riders(엘프 기마대) ……엘프의 소환

벽이나 비행 능력이 있는 생물만이 저지할 수 있다.

Elvish Archers(엘프 궁수) ……엘프의 소환

선제공격

Energy Flux(에너지 누출) ………부여 마법

각 플레이어의 업킵 단계에 그 플레이어가 조종하는 모든 마법 물체를 파괴한다. 그 플레이어는 원하는 마법 물체당 추가적으로 씩 지불하여 파괴로부터 에너지 누출을 방지할 수 있다.

Energy Tap(에너지 탭) ……………소서리

당신이 조종하는 생물 한 개를 탭시킨다. 당신의 마나 풀에 그 생물의 발동 비용만큼의 무색 마나를 더한다.

Erg Raiders(마적떼) ………마적떼의 소환

당신 턴에 마적떼로 공격하지 않으면 턴이 끝날 때 마적떼는 당신에게 피해 2점을 입힌다. 마적떼는 당신 편으로 플레이에 들어온 턴에는 당신에게 피해를 입히지 않는다.

Erosion(침식) ……………마법 부여: 대지

목표 대지의 조종자의 업킵 단계에 그 조종자가 이나 생명점 1점을 지불하지 않으면 그 대

지는 파괴된다. 피해를 방지하거나 방향을 돌리는 효과는 이 생명점의 손실을 무효화할 수 없다.

Eternal Warrior(불멸의 전사) ··마법 부여: 생물
목표 생물은 공격해도 탭되지 않는다.

Evil Presence(악령)·········마법 부여: 대지
목표 대지는 기본 늪이 된다.

Eye for an Eye(눈에는 눈)·········인스턴트
당신은 생물, 주문, 또는 효과 한 개가 당신에게 피해를 입힐 때만 눈에는 눈이 발동할 수 있다. 눈에는 눈은 같은 양의 피해를 그 생물, 주문, 또는 효과의 조종자에게 입힌다. 다른 주문이나 효과가 당신이 입은 피해의 양을 감소시키더라도 그것이 눈에는 눈이 입히는 피해를 감소시키지는 않는다.

Fear(공포) ···················마법 부여: 생물
목표 생물은 흑색 생물과 마법 생물만이 저지할 수 있다.

Feedback(피드백)······마법 부여: 부여 마법
피드백은 목표 부여 마법의 조종자에게 그 플레이어의 업킵 단계에 피해 1점을 입힌다.

Fellwar Stone(운석)···············마법 물체
T: 당신의 마나 풀에 마나 한 개를 더한다. 이 마나는 상대방이 조종하는 대지에서 생산할 수 있는 것이라면 어떤 종류라도 된다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

Fire Elemental(불의 정령)······정령의 소환

Fireball(불덩어리)·····················소서리
불덩어리는 피해 X점을 목표 생물과(이나) 플레이어의 갯수에 관계없이 똑같이(나머지는 내림) 분배한다. 처음 이외의 각 목표마다 추가적으로 ①을 지불한다.

Firebreathing(불의 숨결)···마법 부여: 생물
Ⓡ : 불의 숨결이 부여된 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +1/+0을 얻는다.

Fissure(균열) ······················인스턴트
목표 대지나 생물을 매장시킨다.

Flashfires(돌발화재) ·················소서리
모든 평원을 파괴시킨다.

Flight(비행)··················마법 부여: 생물
목표 생물은 비행 능력을 얻는다.

Flood(홍수)························부여 마법
Ⓤ Ⓤ : 비행 능력이 없는 목표 생물을 탭시킨다.

Flying Carpet(날으는 양탄자)·····마법 물체
②, Ⓣ : 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 비행 능력을 얻는다. 턴이 끝나기 전에 그 생물이 무덤으로 가면 날으는 양탄자를 파괴한다.

Fog(안개)··························인스턴트
이번 턴의 전투에서 어떤 생물도 피해를 입히지 못한다.

Force of Nature(자연의 무력) ··무력의 소환
돌진 능력
당신의 업킵 단계에 Ⓖ Ⓖ Ⓖ Ⓖ를 지불하지 않으면 자연의 무력은 당신에게 피해 8점을 입힌다.

Forest(숲)·····························대지
Ⓣ : 당신의 마나 풀에 Ⓖ를 더한다.

Fortified Area(요새)···············부여 마법
당신이 조종하는 모든 벽들은 연합 능력과 +1/+0을 얻는다.

Frozen Shade(얼어붙은 그림자) ··그림자의 소환
Ⓑ : 턴이 끝날 때까지 +1/+1

Fungusaur(버섯공룡) ·······버섯공룡의 소환
어떤 턴이라도 끝날 때 버섯공룡이 피해를 입었으나 플레이를 떠나지는 않았다면 그 위에 +1/+1 카운터 한 개를 올린다.

Gaea's Liege(가이아의 군주)
·························가이아의 군주의 소환
가이아의 군주는 당신이 조종하는 숲의 갯수와 같은 공격력과 방어력을 가진다. 가이아의 군주가 공격할 때의 공격력과 방어력은 방어하는 플레이어가 조종하는 숲의 갯수와 같아진다.
Ⓣ : 목표 대지는 가이아의 군주가 플레이를 떠날 때까지 기본 숲이 된다.

Gaseous Form(기체화)······마법 부여: 생물
목표 생물은 전투 중에 피해를 입히지도 않고 입지도 않는다.

Ghost Ship(유령선) ···············배의 소환
비행 능력
Ⓤ Ⓤ Ⓤ : 재생

Giant Growth(거대화)··············인스턴트
목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +3/+3을 얻는다.

Giant Spider(거대한 거미) ······거미의 소환
비행 능력이 있는 생물을 저지할 수 있다.

Giant Strength(거인의 힘) ·마법 부여: 생물
목표 생물은 +2/+2를 얻는다.

Giant Tortoise(거대한 거북)····거북의 소환
거대한 거북은 언탭되어 있는 한 +0/+3을 얻

는다.

Glasses of Urza(우르자의 안경)··마법 물체

Ⓣ : 목표 플레이어의 손에든 카드를 살펴본다.

Gloom(암울)······················부여 마법

백색 주문은 발동하는 데 추가적으로 의 비용이 든다. 활성화 비용이 있는 백색 부여 마법은 사용하는 데 추가적으로 ③이 필요하다.

Goblin Balloon Brigade(고블린 풍선 부대)
······························고블린의 소환

Ⓡ : 턴이 끝날 때까지 비행 능력

Goblin King(고블린 왕)········지배자의 소환

모든 고블린은 산 잠입 능력과 +1/+1을 얻는다.

Goblin Rock Sled(고블린 암벽썰매)
······························암벽썰매의 소환

돌진 능력

방어하는 플레이어의 산이 한 개라도 없으면 공격할 수 없다. 암벽썰매가 지난번 턴에 공격했다면 당신의 언탭 단계에 언탭되지 않는다.

Grapeshot Catapult(포도탄 투석기)
··································마법 생물

Ⓣ : 포도탄 투석기가 비행 능력이 있는 목표 생물에게 피해 1점을 입힌다.

Gray Ogre(회색 오우거)·······오우거의 소환

Greed(탐욕)·························부여 마법

Ⓑ : 생명점 2점을 지불하여 카드 한 장을 가져온다. 피해를 방지하거나 방향을 돌리는 효과는 이 생명점의 손실을 무효화할 수 없다.

Green Mana Battery(녹색마나 저장소)
··································마법 물체

②, Ⓣ : 녹색마나 저장소 위에 저장 카운터 한 개를 올린다.

Ⓣ : 당신의 마나 풀에 를 더하고 원하는 만큼 저장 카운터를 제거한다. 당신의 마나 풀에 녹색마나 저장소로부터 제거된 카운터의 갯수마다 를 더한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

Green Ward(수호: 녹색)·····마법 부여: 생물

목표 생물은 녹색으로부터 보호를 얻는다. 수호: 녹색에 의해 부여된 보호는 수호: 녹색을 파괴하지는 않는다.

Grizzly Bears(회색곰)············곰의 소환

Healing Salve(치료약)·············인스턴트

목표 플레이어에게 생명점 3점을 주거나 플레이어나 생물에게의 피해를 3점까지 방지한다.

Helm of Chatzuk(챠주크의 투구)·마법 물체

①, Ⓣ : 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 연합 능력을 얻는다.

Hill Giant(언덕 거인)···········거인의 소환

The Hive(벌집)····················마법 물체

⑤, Ⓣ : 말벌 토큰 한 개를 플레이에 들여온다. 이 토큰은 비행 능력이 있는 1/1 마법 생물로 취급한다.

Holy Armor(성스러운 갑옷)··마법 부여: 생물

목표 생물은 +0/+2를 얻는다.

Ⓦ : 성스러운 갑옷이 부여된 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +0/+1을 얻는다.

Holy Strength(성스러운 힘)··마법 부여: 생물

목표 생물은 +1/+2를 얻는다.

Howl from Beyond(지옥의 울부짖음)
··································인스턴트

목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +X/+0을 얻는다.

Howling Mine(도깨비 광산)········마법 물체

각 플레이어는 자신의 드로우 단계에 카드 한 장씩을 더 가져온다.

Hurkyl's Recall(허킬의 부름)·······인스턴트

목표 플레이어가 플레이 중에 소유하는 모든 마법 물체를 그 플레이어의 손으로 되돌린다.

Hurloon Minotaur(허룬 미노타우르스)
·························미노타우르스의 소환

Hurr Jackal(재칼)···············재칼의 소환

Ⓣ : 목표 생물은 이번 턴에 재생되지 못한다.

Hurricane(허리케인)·················소서리

허리케인은 각 플레이어와 비행 능력이 있는 각 생물에게 피해 X점을 입힌다.

Hypnotic Specter(최면 스펙터)
·····························스펙터의 소환

비행 능력

최면 스펙터에게 피해를 입은 상대방은 손에서 무작위로 카드 한 장을 버린다. 상대방의 손에 카드가 한 장도 없으면 이 효과를 무시한다.

Immolation(제물)···········마법 부여: 생물

목표 생물은 +2/-2를 얻는다.

Inferno(지옥의 불길)···············인스턴트

지옥의 불길 모든 플레이어와 모든 생물에게 피해 6점을 입힌다.

Instill Energy(기력충전)····마법 부여: 생물

목표 생물은 당신 편으로 소환된 턴에 공격할

수 있다.
⓪ : 당신의 턴에 기력충전이 부여된 목표 생물을 언탭한다. 이 능력은 한 턴에 한 번만 사용한다.

Iron Star(쇠별) ····················마법 물체
① : 성공적으로 적색 주문을 발동할 때마다 생명점 1점을 얻는다. 이 효과는 그 주문이 발동될 때(같은 턴이라면 나중에 사용할 수도 있다). 적색 주문 한 개당 한 번만 사용한다.

Ironclaw Orcs(쇠발톱 오크) ·····오크의 소환
공격력이 1을 초과하는 생물을 저지하도록 지정될 수 없다.

Ironroot Treefolk(쇠뿌리 나무인간) ····························나무인간의 소환

Island(섬) ·····························대지
Ⓣ : 당신의 마나 풀에 를 더한다.

Island Fish Jasconius(자스코니우스 괴어) ·································괴어의 소환
당신의 언탭 단계에 언탭되지 않는다.
방어하는 플레이어가 섬이 한 개도 않으면 공격할 수 없다. 어느 때이건 당신의 섬이 모두 없어지면 자스코니우스 괴어를 매장한다.
Ⓤ Ⓤ Ⓤ : 괴어를 언탭한다. 이 능력은 당신의 업킵 단계에만 사용한다.

Island Sanctuary(바다의 성역)···부여 마법
당신의 드로우 단계에 카드패에서 카드를 한 장 적게 가져올 수 있다. 그렇게 하면 다음번 당신의 턴이 시작될 때까지 비행 능력이나 섬 잠입 능력이 있는 생물만이 당신을 공격할 수 있다.

Ivory Cup(상아컵) ················마법 물체
① : 성공적으로 백색 주문의 발동 한 개당 생명점 1점을 얻는다. 이 효과는 그 주문이 발동될 때(같은 턴이라면 나중에 사용할 수도 있다). 백색 주문 한 개당 한 번만 사용한다.

Ivory Tower(상아탑) ···············마법 물체
당신의 턴이 시작될 때 당신의 손에 든 카드 중 4장을 초과하는 한 장당 생명점 1점을 얻는다.

Jade Monolith(옥비석) ············마법 물체
① : 어떤 생물에게 가해지는 모든 피해의 방향을 당신에게로 돌린다. 피해의 원천은 바뀌지 않는다.

Jandor's Saddlebags(잰더의 배낭) ································마법 물체
③, Ⓣ : 목표 생물을 언탭한다.

Jayemdae Tome(야임디 고서)·····마법 물체
④, Ⓣ : 카드 한 장을 가져온다.

Jump(도약) ························인스턴트
목표 생물은 턴이 끝날 때까지 비행 능력을 얻는다.

Jun n Efreet(주논 이프리트)·이프리트의 소환
비행
당신의 업킵 단계에 Ⓑ Ⓑ를 지불하지 않으면 주논 이프리트를 매장한다.

Karma(업보) ·······················부여 마법
각 플레이어의 업킵 단계에 업보는 그 플레이어가 조종하는 늪 한 개당 피해 1점을 그 플레이어에게 입힌다.

Keldon Warlord(켈돈의 대장군) ·······························대장군의 소환
켈돈의 대장군은 자기 자신을 포함하여 당신이 조종하는 벽이 아닌 생물의 갯수와 같은 공격력과 방어력을 가진다. 예를 들어 당신이 벽이 아닌 다른 생물 둘을 조종한다면 대장군은 3/3이다. 그 생물중 한 개가 플레이를 떠나면 대장군은 즉시 2/2가 된다.

Killer Bees(살인벌떼)···················벌떼의 소환
비행 능력
Ⓖ : 턴이 끝날 때까지 +1/+1

Kismet(숙명) ························부여 마법
목표 플레이어의 모든 생물, 대지, 마법 물체는 탭된 상태로 플레이에 들어온다.

Kormus Bell(코르머스의 종) ·······마법 물체
모든 늪은 1/1 흑색 생물이 된다. 늪은 여전히 대지로 계산되지만 플레이에 들어온 턴에는 마나를 얻기 위하여 탭할 수 없다.

Land Leeches(땅거머리)······거머리의 소환
선제 공격 능력

Land Tax(토지세)··················부여 마법
당신의 업킵 단계에 상대방이 당신보다 더 많은 대지를 조종한다면 당신은 카드패를 뒤져 기본 대지 카드를 세 장까지 당신의 손으로 가져올 수 있다. 그리고 나서 당신의 카드패를 다시 섞는다.

Leviathan(리바이어썬) ···리바이어썬의 소환
돌진
탭된 상태로 플레이에 들어오며 당신의 언탭 단계에 언탭되지 않는다. 당신의 업킵 단계에 섬 2개를 회생하여 리바이어썬을 언탭할 수 있

다. 리바이어썬은 당신이 섬 2개를 희생하지 않으면 공격할 수 없다.

Ley Druid(초원의 드루이드) …성직자의 소환

Ⓣ : 목표 대지를 언탭한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

Library of Leng(랭의 도서관)……마법 물체

당신 턴의 디스카드 단계를 건너뛴다. 주문이나 효과에 의해 카드를 버리게 되는 경우는 무덤 대신 당신의 카드패 맨 위에 버릴 수 있다. 무작위로 버리게 되는 경우에는 어디에 버릴지를 결정하기 전에 그 카드를 살펴볼 수 있다.

Lifeforce(생명력) ………………부여 마법

Ⓖ Ⓖ : 목표 흑색 주문을 무효화한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

Lifelace(녹색화) …………………인터럽트

목표 주문이나 목표 지속물의 색깔을 녹색으로 바꾼다. 발동, 탭, 유지, 또는 목표의 특별 능력을 사용하기 위한 비용은 바뀌지 않는다.

Lifetap(생명력 흡수) ……………부여 마법

목표 상대방이 조종하는 숲이 탭될 때마다 생명점 1점을 얻는다.

Lightning Bolt(벼락)……………인스턴트

벼락은 목표 생물이나 플레이어에게 피해 3점을 입힌다.

Living Artifact(생명의 마법물체)
………………………마법 부여: 마법 물체

당신이 입는 피해마다 생명의 마법물체에 생명력 카운터 한 개를 올린다.

⓪ : 당신의 업킵 단계에 생명력 카운터 한 개를 제거하여 생명점 1점을 얻는다. 당신의 업킵 단계마다 생명력 카운터 한 개만을 제거한다.

Living Lands(살아있는 대지) ……부여 마법

모든 숲은 1/1 생물이 된다. 숲은 여전히 대지로 계산되지만 플레이에 들어온 턴에는 마나를 얻기 위하여 탭할 수 없다.

Llanowar Elves(라노워 엘프) …엘프의 소환

Ⓣ : 당신의 마나 풀에 를 더한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

Lord of Atlantis(아틀란티스의 지배자)
…………………………지배자의 소환

모든 인어는 섬 잠입 능력과 +1/+1을 얻는다.

Lord of the Pit(지옥의 왕) ……악마의 소환

비행, 돌진

당신의 업킵 단계에 생물 한 개를 희생한다. 생물 한 개를 희생하지 않으면 지옥의 왕은 당신에게 피해 7점을 입힌다. 당신은 지옥의 왕 자신을 희생할 수 없다.

Lost Soul(길잃은 영혼)…길잃은 영혼의 소환

늪 잠입

Lure(미끼) ………………마법 부여: 생물

목표 생물을 저지할 수 있는 모든 생물은 그 생물을 저지해야 한다. 저지자가 한 생물 이상을 저지할 수 있는 능력이 있으면 미끼는 그 능력을 방지하지는 않는다. 저지자가 허용된 갯수 이상의 생물을 방어하게 될 때에는 방어하는 플레이어가 어떤 것을 저지할 것인가를 결정하지만 허용되는 한 많은 생물을 막아야 한다.

Magical Hack(주문 수정)…………인터럽트

한 개의 기본 대지 종류를 다른 것으로 대체하여 목표 주문이나 목표 지속물의 문구를 바꾼다. 예를 들어 당신은 "늪 잠입 능력"을 "평원 잠입 능력"으로 바꿀 수 있다.

Magnetic Mountain(자석산)……부여 마법

청색 생물은 그 조종자의 언탭 단계에 언탭되지 않는다. 한 플레이어는 자신의 업킵 단계에 추가적인 를 지불하여 자신이 조종하는 청색 생물 한 개를 언탭할 수 있다.

Mahamoti Djinn(마하무티 지니) ‥지니의 소환

비행

Mana Clash(마나 충돌) ……………소서리

당신과 목표 상대방은 각자 동전을 던진다. 마나 충돌은 뒷면이 나오는 플레이어에게 피해 1점을 입힌다. 이 과정을 두 플레이어 모두 동시에 앞면이 나올 때까지 반복한다.

Mana Flare(마나 섬광) …………부여 마법

마나를 얻기 위하여 대지 한 개를 탭할 때마다 그 대지는 같은 종류의 마나 한 개를 더 생산한다.

Mana Short(마나 고갈)…………인스턴트

마나 고갈은 목표 플레이어의 마나 풀을 비우고 그 플레이어의 대지들을 탭시킨다.

Mana Vault(마나 저장실)………마법 물체

마나 저장실은 당신의 언탭 단계에 언탭되지 않는다. 당신의 업킵 단계에 탭된 상태로 남아 있다면 마나 저장실은 당신에게 피해 1점을 입힌다.

④ : 마나 저장실을 언탭한다. 이 능력은 당신의 업킵 단계에만 사용한다.

Ⓣ : 당신의 마나 풀에 무색 마나 셋을 더한

다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

Manabarbs(마나 덫) ··············부여 마법

어떤 대지가 마나를 얻기 위해 탭될 때마다 마나 덫은 그 대지의 조종자에게 피해 1점을 입힌다.

Marsh Gas(독가스) ··················인스턴트

모든 생물은 턴이 끝날 때까지 -2/-0을 얻는다.

Marsh Viper(독사) ··············독사의 소환

독사가 한 플레이어에게 피해를 입히면 그 플레이어는 독 카운터 2개를 얻는다. 한 플레이어가 독 카운터를 10개 이상 가지게 되면 그 플레이어는 게임에서 진다.

Meekstone(굴종의 돌) ·············마법 물체

공격력이 2를 초과하는 생물은 그 조종자의 언탭 단계에 언탭되지 않는다.

Merfolk of the Pearl Trident(진주창의 인어)

································인어의 소환

Mesa Pegasus(메사 페가서스)

·····························페가서스의 소환

비행, 연합

Millstone(맷돌) ····················마법 물체

②, Ⓣ: 목표 플레이어의 카드패 맨 위에 있는 카드 두 장을 그 플레이어의 무덤에 버린다.

Mind Bomb(정신 폭탄) ················소서리

정신 폭탄은 각 플레이어에게 피해 3점을 입힌다. 모든 플레이어는 카드를 손에서 세 장까지 골라서 버릴 수 있다. 이렇게 버려진 카드마다 정신폭탄이 그 플레이어에게 입히는 피해 1점을 방지한다.

Mind Twist(정신 분열) ················소서리

목표 플레이어는 손에서 무작위로 카드 X장을 버린다. 그 플레이어의 손에 카드가 충분히 있지 않으면 그 플레이어는 손에 든 카드를 모두 버린다.

Mishra's Factory(미쉬라의 공장) ······대지

Ⓣ : 당신의 마나 풀에 무색 마나 한 개를 더한다.

① : 미쉬라의 공장은 턴이 끝날 때까지 2/2 마법 생물인 조립공이 된다. 조립공은 여전히 대지로 계산되지만 플레이에 들어온 턴에는 마나를 얻기 위하여 탭할 수 없다.

Ⓣ : 목표 조립공은 턴이 끝날 때까지 +1/+1을 얻는다.

Mishra's War Machine(미쉬라의 전차)

·································마법 생물

연합 능력

당신의 업킵 단계에 당신의 손에서 카드 한 장을 골라 버리지 않으면 미쉬라의 전차 당신에게 피해 3점을 입힌다. 이 방식으로 미쉬라의 전차가 당신에게 피해를 입히면 미쉬라의 전차를 탭한다.

Mons's Goblin Raiders(고블린 추격대)

·····························고블린의 소환

Morale(사기충천) ···················인스턴트

모든 공격하는 생물은 턴이 끝날 때까지 +1/+1을 얻는다.

Mountain(산) ·························대지

Ⓣ : 당신의 마나 풀에 을 더한다.

Murk Dwellers(어둠의 자식)

························어둠의 자식의 소환

공격하고 저지되지 않을 때 어둠의 자식은 턴이 끝날 때까지 +2/+0을 얻는다.

Nafs Asp(살모사) ············살모사의 소환

살모사가 한 플레이어에게 피해를 입히면 그 플레이어의 다음 드로우 단계에 그 플레이어에게 피해 1점을 추가로 입힌다. 그러기 전에 그 플레이어는 을 지불하여 이 피해를 방지할 수 있다.

Nether Shadow(지옥의 그림자)

·····························그림자의 소환

당신의 업킵 단계가 끝날 때 당신의 무덤에 있는 그림자 위에 생물 카드가 적어도 세 장 이상 있다면 당신은 그림자를 플레이로 되돌릴 수 있다. 그림자는 플레이에 들어온 턴에 공격할 수 있다.

Nevinyrral's Disk(네비니랄의 원반)

·································마법 물체

탭된 상태로 플레이에 들어온다.

①, Ⓣ : 생물, 부여 마법, 네비니랄의 원반 자신을 포함한 마법 물체 모두를 파괴한다.

Nightmare(나이트메어) ···나이트메어의 소환

비행

나이트 메어는 그 조종자가 조종하는 늪의 갯수와 같은 공격력과 방어력을 가진다.

Northern Paladin(북구의 성기사)

·····························성기사의 소환

Ⓦ Ⓦ Ⓣ, : 목표 흑색 지속물을 파괴한다.

Oasis(오아시스) ························대지

Ⓣ : 어떤 생물에게의 피해 1점을 방지한다.

Card List

Onulet(오눌렛)……………………마법 생물

오눌렛이 플레이에서 무덤으로 가면 당신은 생명점 2점을 얻는다.

Orcish Artillery(오크 포병대)…오크의 소환

Ⓣ : 오크 포병대는 목표 생물이나 플레이어에게는 피해 2점을, 당신에게는 피해 3점을 입힌다.

Orcish Oriflamme(오크 군기)……부여 마법

당신이 조종하고 공격하는 모든 생물은 +1/+0을 얻는다.

Ornithopter(날틀)………………마법 생물

비행 능력

Osai Vultures(오사이 콘돌)……콘돌의 소환

비행 능력

플레이에서 무덤으로 생물이 가는 누구의 턴이든지 끝날 때 콘돌 위에 시체 카운터 한 개를 올린다.

⓪ : 시체 카운터 2개를 제거하여 턴이 끝날 때까지 콘돌에게 +1/+1을 준다.

Paralyze(마비) …………마법 부여: 생물

목표 생물은 그 조종자의 언탭 단계에 언탭되지 않는다. 그 플레이어는 자신의 업킵 단계에 추가적으로 를 지불하여 그 생물을 언탭시킬 수 있다. 마비가 플레이에 들어올 때 목표 생물을 탭한다.

Pearled Unicorn(진주빛 유니콘)
……………………………유니콘의 소환

Personal Incarnation(수호신) ‥화신의 소환

소유자는 수호신이 입는 어떠한 그리고 모든 피해의 방향을 스스로에게 돌릴 수 있다. 수호신이 플레이에서 무덤으로 가게 되면 소유자는 남아있는 자신의 생명점의 반만큼(나머지는 올림)을 잃는다. 피해를 방지하거나 방향을 돌리는 효과는 이 생명점의 손실을 무효화할 수 없다.

Pestilence(흑사병) ……………부여 마법

어떤 턴이든지 끝날 때 플레이중인 생물이 한 개도 없으면 흑사병을 매장시킨다.

Ⓑ : 흑사병은 모든 생물과 플레이어에게 피해 1점을 입힌다.

Phantasmal Forces(팬텀 군대)‥팬텀의 소환

비행 능력

당신의 업킵 단계에 를 지불하지 않으면 팬텀 군대를 파괴한다.

Phantasmal Terrain(탬텀지대)
…………………………마법 부여: 대지

목표 대지는 당신이 원하는 종류의 기본 대지로 바뀐다.

Phantom Monster(무형괴물) …팬텀의 소환

비행 능력

Piety(신앙심)…………………인스턴트

저지하는 모든 생물은 턴이 끝날 때까지 +0/+3을 얻는다.

Pikemen(장창병)

연합 능력, 선제 공격 능력

Pirate Ship(해적선) ……………배의 소환

방어하는 플레이어가 섬을 한 개도 조종하지 않는다면 공격할 수 없다. 당신이 섬을 한 개도 조종하지 않게 될 때 해적선을 매장한다.

Ⓣ : 해적선은 목표 생물이나 플레이어에게 피해 1점을 입힌다.

Pit Scorpion(전갈) …………전갈의 소환

전갈이 한 플레이어에게 피해를 입히면 그 플레이어는 독 카운터 한 개를 얻는다. 한 플레이어가 독 카운터를 10개 이상 가지게 되면 그 플레이어는 게임에서 진다.

Plague Rats(시궁창 쥐) …………쥐의 소환

시궁창 쥐는 누가 조종하든지 간에 플레이 중에 있는 시궁창 쥐의 갯수와 같은 공격력과 방어력을 가진다. 예를 들어 플레이 중에 시궁창 쥐 둘이 있다면 그 각각은 2/2의 공격력과 방어력을 가진다.

Plains(평원) ……………………………대지

Ⓣ : 당신의 마나 풀에 를 더한다.

Power Leak(마법력 누출)…………부여 마법

목표 지속물의 조종자의 업킵 단계에 마법력 누출은 그 조종자에게 피해 2점을 입힌다. 그 플레이어는 마법력 누출로부터 방지하기를 원하는 피해 1점당 을 지불할 수 있다.

Power Sink(마법력 소멸)…………인터럽트

목표 주문의 발동자가 를 지불하지 않으면 목표 마법을 무효화한다. 목표 마법의 발동자는 X가 지불될 때까지 대지와 마나 풀로부터 가능한 모든 마나를 뽑아내고 지불해야 한다. 그 조종자가 허락하면 다른 원천으로부터의 마나로 지불할 수도 있다.

Power Surge(마법력 폭주)………부여 마법

각 플레이어의 업킵 단계에 마법력 폭주는 그 플레이어가 조종하고 그 턴이 시작할 때부터 언탭되어 있던 각 대지당 피해 1점을 그 플레이어

에게 입힌다.

Pradesh Gypsies(프라데쉬 집시)·집시의 소환

① Ⓖ, Ⓣ : 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 -2/-0을 얻는다.

Primal Clay(태초의 진흙)··········마법 생물

태초의 진흙이 플레이에 들어올 때 1/6 벽, 비행 능력이 있는 2/2 생물, 3/3 생물중 어느 것으로 만들 것인지를 선택한다.

Prodigal Sorcerer(타락한 마법사) ·······························마법사의 소환

Ⓣ : 타락한 마법사는 목표 생물이나 플레이어에게 피해 1점을 입힌다.

Psionic Entity(심령)············심령의 소환

Ⓣ : 심령은 목표 생물이나 플레이어에게 피해 2점을, 자신에게는 피해 3점을 입힌다.

Psychic Venom(심독액)······마법 부여:대지

목표 대지가 탭될 때마다 심독액은 그 대지의 조종자에게 피해 2점을 입힌다.

Purelace(백색화)···················인터럽트

목표 마법이나 목표 지속물의 색깔을 백색으로 바꾼다. 발동, 탭, 유지, 또는 목표의 특별 능력을 사용하기 위한 비용은 바뀌지 않는다.

Pyrotechnics(화염 조종술)···········소서리

화염 조종술은 갯수에 관계없이 목표 생물과(이나) 플레이어에게 당신이 선택한 방식대로 피해 4점을 배분하여 입힌다.

The Rack(고문대)················마법 물체

목표 상대방의 업킵 단계가 끝날 때 고문대는 그 플레이어가 손에 든, 3장미만의 카드마다 피해 1점씩을 입힌다.

Radjan Spirit(라잔의 요정)··스피리트의 소환

Ⓣ : 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 비행 능력을 잃는다.

Rag Man(부랑자)··············부랑자의 소환

Ⓑ Ⓑ Ⓑ, Ⓣ : 목표 상대방의 손을 살펴본다. 그 플레이어가 손에 한 개라도 생물 카드를 가지고 있다면 그 플레이어는 그 중 한 개를 무작위로 버린다. 이 능력은 당신의 턴에만 사용한다.

Raise Dead(시체귀환)················소서리

당신의 무덤에서 목표 생물을 가져와서 당신의 손에 넣는다.

Rebirth(새생명)······················소서리

각 플레이어들은 생명점 20점까지 치료될 수 있다. 치료되기를 원하는 플레이어는 자신의 카드패 맨 위의 카드를 추가적으로 앤티로 건다. 앤티를 걸고 하는 게임이 아니라면 플레이 전에 당신의 덱에서 새생명를 제거한다.

Red Elemental Blast(적색원소 폭발)··인터럽트

목표 청색 주문을 무효화하거나 목표 청색 지속물을 파괴한다.

Red Mana Battery(적색마나 저장소)·마법 물체

②, Ⓣ : 적색마나 저장소 위에 저장 카운터 한 개를 올린다.

Ⓣ : 당신의 마나 풀에 을 더하고 원하는 만큼 저장 카운터를 제거한다. 당신의 마나 풀에 적색마나 저장소로부터 제거된 카운터의 갯수마다 을 더한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

Red Ward(수호: 적색)·······마법 부여: 생물

목표 생물은 적색으로부터 보호를 얻는다. 수호: 적색에 의해 부여된 보호는 수호: 적색을 파괴하지는 않는다.

Regeneration(재생)········마법 부여: 생물

Ⓖ : 재생이 부여된 목표 생물을 재생시킨다.

Relic Bind(마법물체 속박)·마법 부여: 마법 물체

상대방이 조종하는 목표 마법 물체가 탭되면, 당신은 생명점 1점을 주거나 마법물체 속박이 목표 플레이어에게 피해 1점을 입히게 할 수 있다.

Reverse Damage(데미지 전환)·····인스턴트

이번 턴에 한 개의 원천으로부터 지금까지 당신이 입은 모든 피해가 당신의 생명점에서 빼지는 대신 역으로 더해진다. 이번 턴에 그 이후로 입는 피해는 정상적으로 취급된다.

Righteousness(정의감)··············인스턴트

방어하는 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +7/+7을 얻는다.

Rod of Ruin(파괴의 막대)··········마법 물체

③, Ⓣ : 파괴의 막대는 목표 생물이나 플레이어에게 피해 1점을 입힌다.

Royal Assassin(왕실의 암살자)···암살자의 소환

Ⓣ : 탭된 목표 생물을 파괴시킨다.

Samite Healer(세마이트의 치료사)성직자의 소환

Ⓣ : 어떤 생물이나 플레이어에게의 피해 1점을 방지한다.

Sandstorm(모래폭풍)··············인스턴트

모래폭풍은 공격하는 모든 생물에게 피해 1점을 입힌다.

Savannah Lions(초원의 사자)···사자의 소환

Card List

Scathe Zombies(만신창이 좀비)·····좀비의 소환

Scavenging Ghoul(송장 구울)···구울의 소환

각 턴이 끝날 때 그 턴에 무덤으로 들어간 생물의 갯수당 송장 카운터 한 개를 송장 구울 위에 올린다.

⓪ : 송장 구울 위에서 송장 카운터 한 개를 제거하여 송장 구울을 재생시킨다.

Scryb Sprites(스크립 요정)···페어리의 소환

비행

Sea Serpent(거대한 바다뱀)·······뱀의 소환

방어하는 플레이어가 섬을 한 개도 조종하지 않는다면 공격할 수 없다. 당신이 섬을 한 개도 조종하지 않게 될 때 거대한 바다뱀을 매장한다.

Seeker(추적자)················마법 부여: 생물

목표 생물을 백색 생물과 마법 생물을 제외하고는 저지할 수 없다.

Segovian Leviathan(세고비안 리바이어썬)
·······································리바이어썬

섬 잠입

Sengir Vampire(셍기르가의 흡혈귀)
··································흡혈귀의 소환

비행

셍기르가의 흡혈귀가 한 생물에게 피해를 입혀 그 생물이 그 턴에 무덤으로 들어가게 될 때마다 셍기르가의 흡혈귀 위에 +1/+1 카운터 한 개를 올린다.

Serra Angel(세라 천사)···········천사의 소환

비행

세라 천사는 공격해도 탭되지 않는다.

Shanodin Dryads(셰노드의 나무정령)
································님프의 소환

숲 잠입

Shapeshifter(셰이프시프터)·······마법 생물

셰이프시프터는 합계가 7의 공격력과 방어력을 가진다. 하지만 어느 한쪽도 7 이상이 되어서는 안된다. 셰이프시프터가 플레이에 들어올 때 갯수를 결정하며, 당신의 업킵 단계에 그 갯수를 바꿀 수 있다.

Shatter(분쇄)·························인스턴트

목표 마법 물체를 파괴시킨다.

Shivan Dragon(시바의 드래곤)····드래곤의 소환

비행 능력

Ⓡ : 턴이 끝날 때까지 +1/+0

Simulacrum(허수아비)················인스턴트

이번 턴에 지금까지 당신이 입은 모든 피해가 역으로 당신이 조종하는 목표 생물에게 적용된다. 이번 턴에 그 이후로 입는 피해는 정상적으로 취급된다.

Sindbad(신밧드)·················신밧드의 소환

Ⓣ : 카드 한 장을 가져온다. 만약 그것이 대지가 아니라면 그 카드를 버린다.

Siren's Call(사이렌의 노래)··········인스턴트

공격할 수 있는 목표 상대방의 모든 생물들은 공격해야 한다. 턴이 끝날 때 공격하지 않은 벽이 아닌 모든 생물을 파괴한다. 상대방의 턴에 공격 전에만 사용한다. 사이렌의 노래는 이번 턴에 상대방의 조종하에 들어온 생물에게는 영향을 주지 않는다.

Sisters of Flame(화염의 자매)·자매의 소환

Ⓣ : 당신의 마나 풀에 을 더한다.

Sleight of Mind(변덕)···············인터럽트

색깔 단어 한 개를 다른 것으로 대체하여 목표 주문이나 목표 지속물의 문구를 바꾼다. 예를 들어 당신은 "흑색 주문을 무효화한다"를 "청색 주문을 무효화한다"로 바꿀 수 있다. 변덕은 마나 기호를 바꾸지 못한다.

Smoke(연막)···························여 마법

어떤 플레이어도 자신의 언탭 단계에 한 개 이상의 생물을 언탭시킬 수 없다.

Sorceress Queen(마법의 여왕)···주술사의 소환

Ⓣ : 마법의 여왕 이외의 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 0/2가 된다.

Soul Net(초혼망)·····················마법 물체

Ⓣ : 생물 한 개가 플레이에서 무덤으로 보내질 때 생명점 1을 얻는다. 이 능력은 생물 한 개가 무덤에 보내질 때마다 한 번씩만 사용한다.

Spell Blast(주문 파괴)···············인터럽트

목표 주문을 무효화한다. X는 목표 주문의 발동 비용이다.

Spirit Link(생명 연결)·········마법 부여: 생물

목표 생물이 입히는 피해 1점마다 생명점 1점을 얻는다. 당신은 생명 연결이 부여된 생물에게 피해 입는 생물의 방어력이나 플레이어의 생명점 총계 이상의 생명점을 얻을 수 있다.

Spirit Shackle(정신적 족쇄)·····마법 부여: 생물

목표 생물이 탭될 때마다 -0/-2 카운터 한 개를 그 생물 위에 올린다. 정신적 족쇄가 제거되어도 이 카운터들은 남는다.

Stasis(정체)·························부여 마법

플레이어들은 언탭 단계를 갖지 못한다. 당신의 업킵 단계에 를 지불하지 않으면 정체를 파괴한다.

Steal Artifact(마법물체 훔치기) ……………………부여: 마법 물체

목표 마법 물체의 조종권을 얻는다.

Stone Giant(돌거인) ……………거인의 소환

Ⓣ : 방어력이 돌거인의 공격력 미만인 당신이 조종하는 목표 생물에게 턴이 끝날 때까지 비행 능력을 준다. 턴이 끝날 때 그 생물을 파괴한다. 이후에 다른 효과들을 사용하여 그 생물의 방어력을 돌거인의 공격력 이상으로 증가시킬 수 있다.

Stone Rain(유황비) ……………………소서리

목표 대지를 파괴시킨다.

Stream of Life(생명의 샘) …………소서리

목표 플레이어는 생명점 X점을 얻는다.

Strip Mine(노천 광산) ……………………대지

Ⓣ : 당신의 마나 풀에 무색 마나 한 개를 더한다.

Ⓣ : 노천 광산을 희생하여 목표 대지를 파괴시킨다.

Sunglasses of Urza(우르자의 색안경) ……………………………마법 물체

당신의 마나 풀에 있는 백색 마나를 백색이나 적색 마나로 사용할 수 있다.

Sunken City(해저 도시) …………부여 마법

모든 청색 생물은 +1/+1을 얻는다. 당신의 업킵 단계에 Ⓤ Ⓤ를 지불하지 않으면 해저 도시를 파괴한다.

Swamp(늪) ………………………………대지

Ⓣ : 당신의 마나 풀에 를 더한다.

Sword to Plowshares(칼을 쟁기로) ……………………………인스턴트

목표 생물을 게임에서 제거한다. 그 생물의 조종자는 그 생물의 공격력과 같은 생명점을 얻는다.

Sylvan Library(숲 도서관) ………부여 마법

당신의 드로우 단계에 추가적으로 카드 두 장을 더 가져올 수 있다. 그렇게 하면 이번 턴에 가져온 카드 중에서 두 장을 다시 카드패 맨 위에 올려놓거나(순서는 상관없다) 다시 돌려놓지 않은 카드당 생명점 4점을 지불한다. 피해를 방지하거나 방향을 돌리는 효과는 이 생명점의 손실을 무효화할 수 없다.

Tawanos Wand(타우노스 지팡이)‥마법 물체

②, Ⓣ : 공격력이 2 이하인 목표 생물을 턴이 끝날 때까지 저지할 수 없게 된다. 이후에 다른 효과들을 사용하여 그 생물의 공격력을 3 이상으로 증가시킬 수 있다.

Tawanos Weaponry(타우노스 무기고) ……………………………마법 물체

②, Ⓣ : 목표 생물은 타우노스 무기고가 탭되어 있는 한 +1/+1을 얻는다. 당신의 언탭 단계에 타우노스 무기고를 언탭하지 않을 수 있다.

Tempest Efreet(폭풍의 이프리트) ……………………이프리트의 소환

Ⓣ : 목표 상대방의 손에서 무작위로 카드 한 장을 골라 당신의 손에 넣는다. 폭풍의 이프리트를 상대방의 무덤에 매장한다. 카드의 소유권은 영구적으로 바뀐다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다. 당신이 바꿀 카드를 선택하기 전에 상대방은 생명점 10점을 지불하거나 패배를 인정하여 이 효과를 방지할 수 있다. 그렇게 되면 폭풍의 이프리트을 매장한다. 피해를 방지하거나 방향을 돌리는 효과는 이 생명점의 손실을 무효화할 수 없다. 앤티를 걸고 하는 게임이 아니라면 플레이하기 전에 폭풍의 이프리트를 당신의 덱에서 제거한다.

Terror(테러) ……………………인스턴트

흑색이 아니고 마법 생물이 아닌 목표 생물을 매장한다.

Tetravus(테트라버스) …………마법 생물

비행

테트라버스가 플레이에 들어올 때 그 위에 +1/+1 카운터 3개를 올린다. 당신의 업킵 단계에, 누가 조종하던지 상관없이, 각 카운터들을 테트라버스 위에서 내려놓거나 다시 올려놓을 수 있다. 내려놓은 카운터들은 테트라버스 토큰이 된다. 이 토큰들은 비행 능력이 있는 1/1 마법 생물로 취급한다. 이 생물들에게는 마법을 부여될 수 없으며 테트라버스에게 부여된 마법의 효과를 공유하지도 않는다.

Thicket Basilisk(덤불 바실리스크) ……………………바실리스크의 소환

턴이 끝날 때 바실리스크를 저지하거나 저지된 벽이 아닌 모든 생물을 파괴한다.

Thoughtlace(청색화) ……………인터럽트

목표 주문이나 목표 지속물의 색깔을 청색으로 바꾼다. 발동, 탭, 유지, 또는 목표의 특별

능력을 사용하기 위한 비용은 바뀌지 않는다.

Throne of Bone(해골의 왕좌) ·····마법 물체

①: 성공적인 흑색 마법의 발동마다 생명점 1점을 얻는다. 이 효과는 그 주문이 발동될 때(같은 턴이라면 나중에 사용할 수도 있다). 흑색 주문 한 개당 한 번만 사용한다.

Timber Wolves(숲의 늑대) ·······늑대의 소환

연합 능력

Time Elemental(시간의 정령) ···정령의 소환

②ⓊⓊ, Ⓣ : 목표 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다. 당신은 이 능력을 마법이 부여되어 있는 지속물에게 사용할 수 없다. 시간의 정령이 저지하거나 공격하면 전투가 끝날 때 시간의 정령을 파괴한다. 이 경우에 시간의 정령은 그 조종자에게 피해 5점을 입힌다.

Titania's Song(티타니아의 노래) ····부여 마법

생물이 아닌 모든 마법 물체들은 그들의 모든 능력을 잃고 발동 비용과 같은 공격력과 방어력을 가지는 마법 생물이 된다. 티타니아의 노래가 플레이를 떠나면 마법 물체들은 다음 턴의 언탭 단계 직전에 원래 상태로 되돌아간다.

Tranquility(진정) ·····················소서리

모든 부여 마법을 파괴시킨다.

Triskelion(트리스켈리온) ···········마법 생물

트리스켈리온이 플레이에 들어올 때 그 위에 +1/+1 카운터 3개를 올린다.

⓪ : 트리스켈리온 위에서 카운터 한 개를 제거하여 트리스켈리온이 목표 생물이나 플레이어에게 피해 1점을 입히게 한다.

Tsunami(대해일) ·····················소서리

모든 섬을 파괴시킨다.

Tundra Wolves(툰드라의 늑대) ··늑대의 소환

선제공격

Tunnel(터널) ·······················인스턴트

목표 벽을 매장한다.

Twiddle(비틀기) ····················인스턴트

목표 대지, 마법 물체, 생물을 탭하거나 언탭한다.

Uncle Istavan(이스타반) ···이스타반의 소환

생물에 의해 이스타반이 입는 모든 피해는 0으로 감소된다.

Unholy Strength(사악한 힘)
·····························마법 부여: 생물

목표 생물은 +2/+1을 얻는다.

Unstable Mutation(돌연변이)
·····························마법 부여: 생물

목표 생물은 +3/+3을 얻는다. 그 조종자의 업킵 단계마다 그 생물 위에 -1/-1 카운터 한 개를 올린다. 돌연변이가 제거되어도 이 카운터들은 남는다.

Unsummon(역소환) ··················인스턴트

목표 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

Untamed Wilds(원시림) ·············소서리

당신의 카드패에서 기본 대지 한 개를 찾아서 곧바로 플레이에 들여온다. 이것은 턴당 대지 한 개의 제한에 계산되지 않는다. 그 다음에 당신의 카드패를 다시 섞는다.

Uzra's Avenger(우르자의 복수자) ·····마법 생물

⓪ : 우르자의 복수자는 턴이 끝날 때까지 -1/-1과 당신의 선택에 따라 비행 능력, 연합 능력, 선제 공격 능력, 돌진 능력 중 한 개를 얻는다.

Uthden Troll(우던 트롤) ·········트롤의 소환

Ⓡ : 재생

Vampire Bats(흡혈박쥐) ········박쥐의 소환

비행 능력

Ⓑ : 턴이 끝날 때까지 +1/+0을 얻는다. 당신은 이 방식으로 각 턴당 ⒷⒷ 이상을 사용할 수 없다.

Venom(맹독) ···············마법 부여: 생물

전투가 끝날 때 목표 생물을 저지하거나 저지된 벽이 아닌 모든 생물을 파괴한다.

Verduran Enchantress(신록의 주술사)
·····························주술사의 소환

⓪ : 성공적인 부여 마법의 발동마다 카드 한 장을 가져온다. 이 능력은 각 부여 마법의 발동당 한 번만 사용한다.

Visions(투시) ························소서리

누구의 카드패든지 맨 위의 카드 5장을 살펴본다. 그 다음에 그 카드패를 다시 섞을 수 있다.

Volcanic Eruption(화산폭발) ········소서리

목표 산 X개를 파괴한다. 화산폭발은 이 방식으로 무덤에 보내진 산 한 개당 피해 1점씩을 각 생물과 플레이어에게 입힌다.

Wall of Air(공기의 벽) ·············벽의 소환

비행 능력

Wall of Bone(해골의 벽) ··········벽의 소환

Ⓑ : 재생

Wall of Brambles(가시의 벽)······벽의 소환

Ⓡ : 재생

Wall of Dust(먼지의 벽) ....벽의 소환
먼지의 벽에게 저지된 생물은 그 조종자의 다음 턴에 공격할 수 없다.
Wall of Fire(불의 벽) ....벽의 소환
Ⓤ : 턴이 끝날 때까지 +1/+0
Wall of Ice(얼음의 벽) ....벽의 소환
Wall of Spears(창날의 벽) ....벽의 소환
선제 공격 능력, 벽으로 계산한다.
Wall of Stone(돌의 벽) ....벽의 소환
Wall of Swords(칼날의 벽) ....벽의 소환
비행 능력
Wall of Water(물의 벽)............벽의 소환
Ⓤ : 턴이 끝날 때까지 +1/+0
Wall of Wood(삼림의 벽)...........벽의 소환
Wanderlust(역마살).........마법 부여: 생물
역마살은 목표 생물의 조종자의 업킵 단계에 그 플레이어에게 피해 1점을 입힌다.
War Mammoth(전투 매머드)...매머드의 소환
돌진 능력
Warp Artifact(마법물체 오염)
..........................마법 부여: 마법 물체
마법물체 오염은 목표 마법 물체의 조종자의 업킵 단계에 그 플레이어에게 피해 1점을 입힌다.
Water Elemental(물의 정령) ...정령의 소환
Weakness(무력화)...........마법 부여: 생물
목표 생물은 -2/-1을 얻는다.
Web(거미줄)..................마법 부여: 생물
목표 생물은 +0/+2를 얻고, 비행 능력이 있는 생물을 저지할 수 있다.
Whirling Dervish(광신도) .....광신도의 소환
흑색으로부터의 보호
광신도가 상대방에게 피해를 입힌 턴이 끝날 때 광신도 위에 +1/+1 카운터 한 개를 올린다.
White Knight(백기사) ....기사의 소환
흑색으로부터의 보호, 선제공격
White Mana Battery(백색마나 저장소)
.................................마법 물체
②, Ⓣ : 백색마나 저장소 위에 저장 카운터 한 개를 올린다.
Ⓣ : 당신의 마나 풀에 를 더하고 원하는 만큼 저장 카운터를 제거한다. 당신의 마나 풀에 백색마나 저장소로부터 제거된 카운터의 갯수마다 를 더한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.
White Ward(수호: 백색) .....마법 부여: 생물
목표 생물은 백색으로부터 보호를 얻는다. 수호: 백색에 의해 부여된 보호는 수호: 백색을 파괴하지는 않는다.
Wild Growth(야생덤불) ......마법 부여: 대지
목표 대지가 마나를 얻기 위하여 탭될 때마다 야생덤불은 당신의 마나 풀에 를 더한다.
Will-O'-The-Wisp(도깨비불)
.............................도깨비불의 소환
비행
Ⓑ : 재생
Winds of Change(변화의 바람).......소서리
모든 플레이어는 손에 든 카드를 자신의 카드패에 넣어 섞고, 가지고 있던 카드 갯수만큼 다시 가져온다.
Winter Blast(한파) ....소서리
목표 생물 X개를 탭시킨다. 한파는 이 목표 생물중 비행 능력이 있는 생물에게 피해 2점씩을 입힌다.
Winter Orb(겨울의 보주)............마법 물체
모든 플레이어는 자신의 언탭 단계에 한 개 이상의 대지를 언탭할 수 없다.
Wooden Sphere(나무 구슬).........마법 물체
① : 성공적으로 발동된 녹색 주문마다 생명점 1점을 얻는다. 이 효과는 그 주문이 발동될 때(같은 턴이라면 나중에 사용할 수도 있다). 녹색 주문 한 개당 한 번만 사용한다.
Word of Binding(포박 주문)..........소서리
목표 생물 X개를 탭시킨다.
Wrath of God(신의 분노).............소서리
모든 생물을 매장시킨다.
Xenic Poltergeist(폴터가이스트)
..........................폴터가이스트의 소환
Ⓣ : 생물이 아닌 목표 마법 물체는 그 발동 비용과 같은 공격력과 방어력을 가지는 마법 생물이 된다. 목표의 원래 능력들은 모두 유지된다. 이 효과는 당신의 다음번 업킵 단계까지 계속된다.
Yotian Soldier(요티아 병사).......마법 생물
요티아 병사는 공격해도 탭되지 않는다.
Zephyr Falcon(서풍의 매).........매의 소환
비행
서풍의 매는 공격해도 탭되지 않는다.
Zombie Master(좀비 마스터) .지배자의 소환
모든 좀비는 늪 잠입 능력과 "Ⓑ : 재생"을 얻는다.